GAME MASTER UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

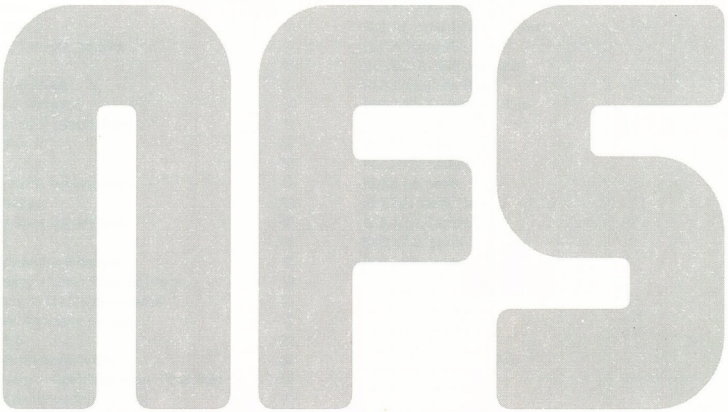
PC · PS2 · XB · XB360 · GC · Wii

NFS

NEED FOR SPEED

- NFS: CARBON
- NFS: MOST WANTED
- NFS: UNDERGROUND 2
- NFS: UNDERGROUND
- NFS: HOT PURSUIT 2

> 100%-OS RÉSZLETES GUIDE-OK
> AZ ÖSSZES AUTÓ BEMUTATÁSA
> A MAXIMÁLIS TUNINGOLÁS MAGASISKOLÁJA
> MINDEN PÁLYA ÉS JÁTÉKMÓD ELEMZÉSE
> KULCSTIPPEK MINDEN VERSENYHEZ
> CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
> TÁBLÁZATOK, ADATOK, KIMUTATÁSOK


NFS

© 2007 Game Press Kft. Összes jog fenntartva. A kiadvány részeinek vagy egészének reprodukciója, átalakítása más formátummá - beleértve az elektronikus és mechanikus másolatkészítést -, bármilyen információs rendszerben való archiválása és tárolása, és az Interneten való bármilyen formátumban való közlése kizárólag a kiadó írásos engedélyével lehetséges.

A kiadvány a Game Press Kft. teljesen független terméke, semmilyen kapcsolatban nem áll a Need for Speed sorozat fejlesztőivel és kiadójával.
A Need for Speed: Underground, Need for Speed: Underground 2, Need for Speed: Most Wanted, Need for Speed: Hot Pursuit 2 Need for Speed: Carbon nevek, logók, és az ezekhez kapcsolódó bejegyzett védjegyek és részek az Electronic Arts tulajdonát képezik.

ISBN 963-06-0420-5

Kiadó: Game Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Szerkesztő: Tóth Tibor
Borítóterv: Berényi Zoltán

Montírozás és nyomás: Grafika Press

GAME PRESS KFT.

I. fejezet – Bevezető, a Need for Speed sorozat története 8
I.1. Bevezető 8
I.2.1. A Need for Speed sorozat története 8
I.2.2. A sorozat részeinek ismertetése 8

II. fejezet – Need for Speed: Hot Pursuit 2 10
II.1. PC verzió ismertetése 10
II.1.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus 10
II.1.1.1. Irányítás 10
II.1.1.2. Beállítások 10
II.1.1.3. Játékmechanizmus 10
II.1.1.3.1. Driver Profile 10
II.1.1.3.2. Versenyek, verseny típusok 11
II.1.1.3.3. Pontok 11
II.1.1.3.4. Rendőrök lerázása 11
II.1.1.3.5. Gyorshajtók elfogása 11
II.1.1.3.6. Képernyő (HUD) ismertetése 11
II.1.2. Verseny típusok 12
II.1.2.1. Quick Race 12
II.1.2.1.1. A verseny típus ismertetése 12
II.1.2.2. Single Challenge 12
II.1.2.2.1. A verseny típus ismertetése 12
II.1.2.3. Hot Pursuit 13
II.1.2.3.1. A versenymód ismertetése 13
II.1.2.3.2. Nyitó verseny - Lotus Elise Delivery 13
II.1.2.3.3. Mediterranean Challenge sorozat 13
II.1.2.3.4. Fall Classic Knockout sorozat 17
II.1.2.4. Championship 20
II.1.2.4.1. A versenymód ismertetése 20
II.1.2.4.2. Nyitó verseny – Opel Speedster Time Trial 20
II.1.2.4.3. Vauxhall Championship sorozat 21
II.1.2.4.4. Fall Winds Knockout sorozat 24
II.1.3. Pályák, autók 27
II.1.3.1. Pályák 27
II.1.3.2. Autók 29
II.1.4. Tippek-trükkök 37
II.1.5. A játék zenéjének meghallgatása, átalakítása 38
II.2. Konzolos verziók ismertetése 38
II.2.1. Irányítás, játékmechanizmus, beállítások 38
II.2.1.1. Irányítás 38
II.2.1.2. Játékmechanizmus 38
II.2.1.3. Driver Profile 38
II.2.1.4. Versenyek 38
II.2.1.5. Képernyő ismertetése 39
II.2.1.6. Váltó típusok ismertetése 39
II.2.1.7. Vezetési típusok ismertetése 39
II.2.1.8. Rendőrök lerázása 39
II.2.1.9. Gyorshajtók elfogása 39
II.2.1.10. Beállítások 39
II.2.1.11. Pontok 39
II.2.2. Verseny módok 40
II.2.2.1. Hot Pursuit 40
II.2.2.1.1. Quick Race 40
II.2.2.1.2. You're The Cop 40
II.2.2.1.3. Challenge 40
II.2.2.1.4. Ultimate Racer 41
II.2.2.2. World Racing 45
II.2.2.2.1. Quick Race 45
II.2.2.2.2. Challenge 45
II.2.2.2.3. Championship 46
II.2.3. Pályák, autók 50
II.2.3.1. Pályák 50
II.2.3.2. Autók 52
II.2.5. Tippek-trükkök 58

III. fejezet - Need for Speed: Underground 60
III.1. Játékmechanizmus 60
III.1.1. Profile 60
III.1.2. Játékmódok 60
III.1.3. Autók vásárlása 60
III.1.4. Az autó fejlesztése 60
III.1.5. Reputation 60
III.1.6. Ellenfelek 60
III.2 Menük 60
III.2.1. Profile 60
III.2.1.1. New Driver Profile 60
III.2.1.2. Load Driver Profile 60
III.2.2. Főmenü 60
III.2.2.1 Go Underground 60
III.2.2.1.1. Race Map 60
III.2.2.1.2. Customize Ride 60
III.2.2.1.3. Rankings 60
III.2.2.1.4. Magazines 60
III.2.2.1.5. Statistics 60
III.2.2.1.6. Save 60
III.2.2.2. Quick Race 61
III.2.2.2.1. Circuit 61
III.2.2.2.2. Sprint 61
III.2.2.2.3. Drag 61
III.2.2.2.4. Drift 61
III.2.2.2.5. Lap Knock-Out 61
III.2.2.2.6. Free Run 61
III.2.2.3. Statistics 61
III.2.2.4. Customize Ride 61
III.2.2.5. Options 61
III.2.2.5.1. Audio 61
III.2.2.5.2. Cameras 61
III.2.2.5.3. Car 61
III.2.2.5.4. Controller 61
III.2.2.5.5. Display 61
III.2.2.5.6. EA GAMES TRAX 61
III.2.2.5.7. SAVE / LOAD 61
III.2.2.5.8. Credits 61
III.2.2.6. Play Online 61
III.2.3. Játék menü (Pause menu) 61
III.2.3.1. Resume Race 61
III.2.3.2. Restart 61
III.2.3.3. Options 61
III.2.3.4. Leave Race 61
III.2.3.5. Quit 61
III.3. HUD - a kijelző 62
III.3.1. A kijelzőről általában 62
III.3.2. A kijelző drift versenymódban 62
III.3.3. A kijelző drag versenymódban 62
III.4. Autók 62
III.4.1. A Need for Speed: Undergr. játékban szereplő autók 62
III.4.2. Kezdő autók 65
III.4.3. Elérhető autók 65
III.4.4. Bonusz autók 65
III.4.5. A megszerezhető autók táblázata 65
III.4.6. Autó összehasonlító táblázat 66
III.5. Customize ride - az autók testreszabása 66
III.5.1. Vizuális tuning 66
III.5.1.1. Front Bumper (Body) 66
III.5.1.2. Rear Bumper (Body) 67
III.5.1.3. Side Skirts (Body) 67
III.5.1.4. Spoiler 68
III.5.1.5. Hood 69
III.5.1.6. Roof Scoops 69
III.5.1.7. Rims 70
III.5.1.8. Neon 70

NFS - TARTALOMJEGYZÉK

III.5.1.9. Headlights 71
III.5.1.10. Taillights 71
III.5.1.11. Muffler Tip 71
III.5.1.12. Window Tinting 72
III.5.1.13. Decals 72
III.5.1.14. Vinyls 72
III.5.1.15. Paint 72
III.5.2 Teljesítmény tuning 72
III.5.2.1. Engine/Exhaust Package 72
III.5.2.2. Drivetrain Packages 73
III.5.2.3. Tires 73
III.5.2.4. E.C.U. and Fuel System 74
III.5.2.5. Turbo Package 74
III.5.2.6. Brake Kits 74
III.5.2.7. Weight Reduction Kits 75
III.5.2.8. Suspension Package 75
III.5.2.9. Nitrous Oxide 75
III.5.3. Aftermarket Parts Manufacturers 75
III.7. Underground játékmód 76
III.7.1. Underground versenytípusok 76
III.7.1.1. Drift 76
III.7.1.2. Sprint 79
III.7.1.3. Drag 79
III.7.1.4. Circuit 81
III.7.1.5. Lap Knock-Out 81
III.7.1.6. Time-Trial 82
III.7.1.7. Tournament 82
III.7.2. Az Underground mód versenyei 82
III.8 A stíluspontok 98
III.8.1. A stíluspontokért járó jutalmak 98
III.8.2. A stíluspontokért járó jutalmak leggyorsabb elérése 99
III.9. Magazin címlapok 99
III.10. A legjobb idők és pontok 100
III.10.1. Drag pályák 100
III.10.2. Dift pályák 100
III.10.3. Sprint pályák 101
III.10.4. Circuit/Lap Knockout pályák 101

IV. fejezet - Need for Speed: Underground 2 102
IV.1. Játékmechanizmus 102
IV.1.1. Profil 102
IV.1.2. Autók vásárlása, garázs 102
IV.1.3. Az autó fejlesztése 102
IV.1.4. A város, boltok, térkép- és GPS használat 102
IV.1.4.1. A város 102
IV.1.4.2. Boltok 102
IV.1.4.3. Térkép- és GPS használat 103
IV.1.5. SMS 103
IV.1.6. Visual Rating 103
IV.1.7. Reputation 103
IV.1.8. Szponzorok 103
IV.1.9. Ellenfelek 103
IV.1.10. Bankszámla gyarapítás 103
IV.2. Menük 104
IV.2.1. Főmenü 104
IV.2.1.1. Options 104
IV.2.1.2. Profile manager 104
IV.2.1.3. Customize 104
IV.2.1.4. LAN 104
IV.2.1.5. Online 104
IV.2.1.6. Quick Race 104
IV.2.1.7. Career 105
IV.2.2. Játék menü (Pause menu) 105
IV.3. HUD - a kijelző 106
IV.3.1. A kijelző "Explore" azaz felfedezés módban 106
IV.3.2. A kijelző Circuit és Sprint versenymódban 106
IV.3.3. A kijelző Street X és Underground Racing League versenymódban 106
IV.3.4. A kijelző drift versenymódban 106
IV.3.5. A kijelző drag versenymódban 106
IV.4. Autók 106
IV.4.1. A Need for Speed: Undergr. 2-ben szereplő autók 106
IV.4.2. Kezdő autók 113
IV.4.3. Elérhető autók 113
IV.5. Graphics Shop, Body Shop, Performance Shop - az autók testreszabása 114
IV.5.1. Vizuális tuning 114
IV.5.1.1. Front Bumper (Body) 114
IV.5.1.2. Rear Bumper (Body) 115
IV.5.1.3. Side Skirts (Body) 115
IV.5.1.4. Spoiler 116
IV.5.1.5. Carbon Fiber Spoilers 116
IV.5.1.6. Hood 117
IV.5.1.7. Carbon Fiber Hoods 117
IV.5.1.8. Roof Scoops 117
IV.5.1.9. Carbon Fiber Roof Scoops 118
IV.5.1.10. Rims 118
IV.5.1.11. Headlights 119
IV.5.1.12. Taillights 119
IV.5.1.13. Side Mirrors 119
IV.5.1.14. Carbon Fiber Side Mirrors 120
IV.5.1.15. Exhaust Tips 120
IV.5.1.16. Conversion 120
IV.5.1.17. Neon 120
IV.5.1.18. Window Tint 121
IV.5.1.19. Lights 121
IV.5.1.20. Hydraulics 121
IV.5.1.21. Trunk Layouts 121
IV.5.2 Teljesítmény tuning 121
IV.5.2.1. Engine 121
IV.5.2.2. Tires 121
IV.5.2.3. E.C.U. and Fuel System 122
IV.5.2.4. Transmission 122
IV.5.2.5. Suspension 122
IV.5.2.6. Turbo 122
IV.5.2.7. Brakes 122
IV.5.2.8. Weight Reduction Kits 122
IV.5.2.9. Nitrous Oxide 122
IV.5.3. Performance tuning/Dyno 123
IV.5.3.1. Circuit 123
IV.5.3.2. Drag 123
IV.5.3.3. Drift 123
IV.5.3.4. Street X 123
IV.5.3.5. URL 125
IV.6. Nitró feltöltése 125
IV.6.1. Powerslide - csúszás 126
IV.6.2. Drafting - szélárnyék kihasználása 126
IV.6.3. Avoid accident - baleset elkerülése 126
IV.6.4. Reverse - tolatás 126
IV.6.5. J-turn - 180 fokos forduló tolatásból 126
IV.6.6. 360 - 360 fokos forduló 126
IV.6.7. Lead lap - vezetés 126
IV.6.8. Gained position - helyezés megszerzése 126
IV.6.9. Head Start - első hely megszerzése rajt után 126
IV.6.10. Burnout - gumi égetés 126
IV.6.11. Hang time - ugratás 126
IV.6.12. Clean Section - tökéletes vezetés 126
IV.6.13. Shortcut - rövidítés 126
IV.6.14. Traffic Hit - ütközés 126
IV.7. Magazin címlapok 126
IV.8. DVD borítók 127
IV.9. Pályák, legjobb idők, pontok 128

IV.9.1. Circuit pályák 128
IV.9.2. Drag pályák 128
IV.9.3. Dift pályák 128
IV.9.4. Sprint pályák 128
IV.9.5. Street X pályák 129
IV.9.6. URL pályák 129

V. fejezet - Need for Speed: Most Wanted 130
V.1. Játékmechanizmus 130
V.1.1. Alias 130
V.1.2. Autók vásárlása, garázs 130
V.1.3. Az autó fejlesztése 130
V.1.4. A város, boltok, térkép- és GPS használat 130
V.1.4.1. A város 130
V.1.4.2. Boltok 130
V.1.4.3. Térkép 131
V.1.4.4. GPS használat 131
V.1.5. SMS / telefon rendszer 131
V.1.6. Nitro és Speedbreaker 131
V.1.7. Rendorök, üldözés, rejtekhelyek 131
V.1.8. Blacklist 131
V.2. Menük ismertetése 131
V.2.1. Főmenü 131
V.2.2. Játék menü (Pause menu) 133
V.3. HUD - a kijelző 133
V.3.1. A kijelző "Free Roam" azaz szabad őrjöngés módban 133
V.3.2. A kijelző felépítése üldözés közben 133
V.3.3. A kijelző Circuit, Sprint, és Lap Knockout versenym. 133
V.3.4. A kijelző Speedtrap versenymódban 133
V.3.5. A kijelző Tollbooth versenymódban 133
V.3.6. A kijelző drag versenymódban 134
V.4. Autók 134
V.4.1. A NFS: Most Wanted játékban szereplő autók 134
V.4.2. Kezdő autók 138
V.4.3. Elérhető autók 138
V.4.4. Bónusz autók 139
V.5. Customize ride - az autók testreszabása 139
V.5.1. Vizuális tuning 139
V.5.1.1. Body Kits 139
V.5.1.2. Gauges 139
V.5.1.3. Hoods 139
V.5.1.4. Rims 140
V.5.1.5. Roof Scoops 140
V.5.1.6. Spoilers 141
V.5.1.7. Tuner 141
V.5.1.8. Sport Carbon 142
V.5.1.9. Tuner Carbon 142
V.5.1.10. Vinyls - Body 142
V.5.1.11. Vinyls - Contest Winners 142
V.5.1.12. Vinyls - Flame 143
V.5.1.13. Vinyls - National Flag 143
V.5.1.14. Vinyls - Race Flag 143
V.5.1.15. Vinyls - Stripe 143
V.5.1.16. Vinyls - Tribal 143
V.5.1.17. Vinyls - Unique 143
V.5.1.18. Window Tint 143
V.5.2 Teljesítmény tuning 144
V.5.2.1. Engine Upgrades 144
V.5.2.2. Transmission Upgrades 144
V.5.2.3. Suspension Upgrades 144
V.5.2.4. Nitrous Upgrades 144
V.5.2.5. Tire Upgrades 144
V.5.2.6. Brake Upgrades 145
V.5.2.7. Turbo Upgrades 145
V.5.2.8. Supercharger Upgrades 145
V.5.2.9. Az autó teljesítményének beállítása 145
V.5.2.9.1. Steering - kormányzás 145
V.5.2.9.2. Handling - kezelhetőség 145
V.5.2.9.3. Brakes - fékek 145
V.5.2.9.4. Ride Height - autó ültetése 145
V.5.2.9.5. Aerodynamics - aerodinamikai jellemzők 145
V.5.2.9.6. Nitrous - nitró 145
V.5.2.9.7. Turbo / Supercharger - Turbó / szuper feltöltő 145
V.6. Statisztikák 146
V.6.1. Alias statisztikája 146
V.6.2. Rap Sheet - rendőrségi statisztikák 146
V.6.2.1. Rap Sheet - main menu 146
V.6.2.2. Rap Sheet - Summary 146
V.6.2.3. Rap Sheet - Vehicle Database 146
V.6.2.4. Rap Sheet - Infractions 146
V.6.2.5. Rap Sheet - Cost to State 146
V.6.2.6. Rap Sheet - Top 5 Pursuits 146
V.7. Karriermód ismertetése 146
V.7.1. Prológus 146
V.7.2. Blacklist 147
V.7.2.1. Blacklist Nr. 15 - Ho Seun "Sonny" 147
V.7.2.2. Blacklist Nr. 14 - Vince Kilic "Taz" 147
V.7.2.3. Blacklist Nr. 13 - Victor Vasques "Vic" 148
V.7.2.4. Blacklist Nr. 12 - Isabel Diaz "Izzy" 149
V.7.2.5. Blacklist Nr. 11 - Lou Park "Big Lou" 150
V.7.2.6. Blacklist Nr. 15 - Karl Smit "Baron" 152
V.7.2.7. Blacklist Nr. 9 - Eugene James "Earl" 153
V.7.2.8. Blacklist Nr. 8 - Jade Barrett "Jewels" 154
V.7.2.9. Blacklist Nr. 15 - Kira Nakazato "Kaze" 155
V.7.2.10. Blacklist Nr. 6 - Hector Domingo "Ming" 157
V.7.2.11. Blacklist Nr. 15 - Wes Allen "Webster" 158
V.7.2.12. Blacklist Nr. 4 - Joe Vega "JV" 160
V.7.2.13. Blacklist Nr. 3 - Ronald McCrea "Ronnie" 161
V.7.2.14. Blacklist Nr. 2 - Toru Sato "Bull" 163
V.7.2.15. Blacklist Nr. 1 - Clarence Callahan "Razor" 164
V.7.3. The Most Wanted 165
V.8. Challenge Series 165
IV.9. Pályák, legjobb idők, pontok 168
V.9.1. Sprint pályák 168
V.9.2. Circuit pályák 169
V.9.3. Lap Knockout pályák 169
V.9.4. Drag pályák 169
V.9.5. Speedtrap pályák 169

VI. fejezet - Need for Speed Carbon 170
VI.1. Újítások, szereplők, játékmechanizmus 170
VI.1.1. Újítások 170
VI.1.2. Szereplők 170
VI.1.3. A város, ellenfelek, csapatod, térkép- és GPS haszn. 170
VI.1.3.1. A város 170
VI.1.3.2. Ellenfelek 171
VI.1.3.3. A csapatod 171
VI.1.3.4. Térkép 171
VI.1.3.5. GPS használat 171
VI.1.3.6. SMS / telefon rendszer 171
VI.1.4. Nitro és Speedbreaker 171
VI.1.4.1. Nitro 171
VI.1.4.2. Speedbreaker 171
VI.1.5. Rendőrök, üldözés, rejtekhelyek 172
VI.2. Menük ismertetése 172
VI.2.1. Karriermód (Carrier mode) 172
VI.2.2. Autóim (My Cars) 172
VI.2.3. Kihívássorozat (Challenge Series) 172
VI.2.4. Gyors verseny (Quick Race) 172
VI.2.5. Egyedi verseny (Custom Match) 172
VI.2.6. Jutalomkártya (Reward Cards) 172
VI.2.7. Statisztika (Statistics) 172

VI.2.7.1. Toplista és Online játékos statisztikák 172
VI.2.7.2. Verseny 172
VI.2.7.3. Játékmenet 172
VI.2.7.4. Üldözés 172
VI.3. HUD - a kijelző 172
VI.3.1. A kijelző Szabad kószálás (Free Roam) módban 172
VI.3.2. A kijelző felépítése üldözés közben 172
VI.3.3. A kijelző Körverseny, Sprint (Sprint) módban 173
VI.3.4. A kijelző Traffipax (Speedtrap) versenymódban 173
V.3.5. A kijelző Kanyon (Canyon) versenymódban 173
VI.4. Autók 173
VI.4.1. A Need for Speed: Carbon játékban szereplő autók 173
VI.4.1.1. Egzotikum autók 173
VI.4.1.1.1. Alfa Romeo Brera 173
VI.4.1.1.2. Aston Martin DB9 173
VI.4.1.1.3. Audi R8 LE MANS Quattro 173
VI.4.1.1.4. BMW M3 GTR 173
VI.4.1.1.5. Ford GT 173
VI.4.1.1.6. Lamborghini Gallardo 174
VI.4.1.1.7. Lamborghini Murciélage 174
VI.4.1.1.8. Lamborghini Murciélage LP640 174
VI.4.1.1.9. Lotus Elise 111R 174
VI.4.1.1.10. Lotus Europa 174
VI.4.1.1.11. Mercedes CLK-500 174
VI.4.1.1.12. Mercedes SL65AMG 174
VI.4.1.1.13. Mercedes SLR Mclaren 174
VI.4.1.1.14. Porsche Carrera GT 175
VI.4.1.1.15. Porsche Cayman S 175
VI.4.1.1.16. Porsche 911 GT3 RS 175
VI.4.1.1.17. Porsche 911 Turbo S 175
VI.4.1.2. Izomautók 175
VI.4.1.2.1. Chevy Camaro SS 175
VI.4.1.2.2. Chevy Camaro Concept 175
VI.4.1.2.3. Chevy Chevelle SS 454 175
VI.4.1.2.4. Chevy Corvette Z-06 175
VI.4.1.2.5. Chrysler 300C SRT-8 175
VI.4.1.2.6. Dodge Challenger Concept 176
VI.4.1.2.7. Dodge Charger R/T 176
VI.4.1.2.8. Dodge Charger SRT-8 176
VI.4.1.2.9. Dodge Viper SRT-10 176
VI.4.1.2.10. Ford Mustang GT 176
VI.4.1.2.11. Plymouth Barracuda Hemi 176
VI.4.1.2.12. Plymouth RoadRunner 176
VI.4.1.2.13. Pontiac GTO 176
VI.4.1.2.14. Shelby GT500 '07 176
VI.4.1.2.15. Shelby GT500 '67 177
VI.4.1.2.16. Vauxhall Monero VXR 177
VI.4.1.3. Tuner Cars 177
VI.4.1.3.1. Lexus IS300 177
VI.4.1.3.2. Infiniti G35 177
VI.4.1.3.3. Mazda Mazdaspeed3 177
VI.4.1.3.4. Mazda RX-7 177
VI.4.1.3.5. Mazda RX-8 177
VI.4.1.3.6. Mitsubishi Eclipse GSX 177
VI.4.1.3.7. Mitsubishi Eclipse GT 177
VI.4.1.3.8. Mitsubishi Lancer Evo IX MR 177
VI.4.1.3.9. Nissan 240SX 178
VI.4.1.3.10. Nissan 350Z 178
VI.4.1.3.11. Nissan Skyline R34 GT-R 178
VI.4.1.3.12. Renault Clio V6 178
VI.4.1.3.13. Subaru Impreza WRX STi 178
VI.4.1.3.14. Toyota Corolla GT-S (AE86) 178
VI.4.1.3.15. Toyota MR2 178
VI.4.1.3.16. Toyota Supra 178
VI.4.1.3.17. Volkswagon Golf R32 178
VI.4.2. Gyári autók 179
VI.4.3. Egyedi autók 179
VI.4.4. Bónusz autók 179
VI.4.5. Autók felszereltségi szint szerinti felosztása 180
VI.4.5.1. Izomautók 180
VI.4.5.1.1. Tier 1 180
VI.4.5.1.2. Tier 2 180
VI.4.5.1.3. Tier 3 180
VI.4.5.2. Tuning autók 180
VI.4.5.2.1. Tier 1 180
VI.4.5.2.2. Tier 2 180
VI.4.5.2.3. Tier 3 180
VI.4.5.3. Egzotikum autók 180
VI.4.5.3.1. Tier 1 180
VI.4.5.3.2. Tier 2 180
VI.4.5.3.3. Tier 3 180
VI.5. Customize ride - az autók testreszabása 180
VI.5.1. Teljesítmény tuning (Performance) 180
VI.5.1.1. Engine 180
VI.5.1.2. Transmission 180
VI.5.1.3. Suspension 180
VI.5.1.4. Nitrous 180
VI.5.1.5. Tires 180
VI.5.1.6. Brakes 180
VI.5.1.7. Turbo 180
VI.5.2. Autosculpt (Autosculpt) 180
VI.5.2.1. Wheels 181
VI.5.2.2. Front Bumper 181
VI.5.2.3. Rear Bumper 181
VI.5.2.4. Skirt 181
VI.5.2.5. Hood 181
VI.5.2.6. Roof Scoop 181
VI.5.2.7. Spoiler 181
VI.5.2.8. Exhaust Tips 181
VI.5.3. Alkatrészpiac (Aftermarket) 182
VI.5.3.1. Body Kit 182
VI.5.3.2. Hood 182
VI.5.3.3. Roof Scoop 182
VI.5.3.4. Spoilers 182
VI.5.3.5. Wheels 182
VI.5.3.5.1. 5Zigen 182
VI.5.3.5.2. ADR 182
VI.5.3.5.3. American Racing 183
VI.5.3.5.4. Lowenhart 183
VI.5.3.5.5. O.Z. 183
VI.5.3.5.6. Racinghart 183
VI.5.3.5.7. RoJa 183
VI.5.3.5.8. Giovanna 183
VI.5.3.5.9. HRE 183
VI.5.3.5.10. IForged 183
VI.5.3.5.11. Konig 183
VI.5.3.5.12. BBS 183
VI.5.3.5.13. Center Line 183
VI.5.3.5.14. Enkei 183
VI.5.3.5.15. TSW 183
VI.5.3.5.16. Work 183
VI.5.3.5.17. Tenzo 183
VI.5.3.5.18. Volk 183
VI.5.4. Visuals 184
VI.5.4.1. Paint 184
VI.5.4.2. Vinyls 184
VI.5.4.3. Wheel Paint 184
VI.5.4.4. Window Tint 184
VI.6. Versenymódok 184
VI.6.1. Körverseny (Circuit) 184
VI.6.2. Sprint (Sprint) 184
VI.6.3. Drift (Drift) 184

VI.6.4. Ellenőrzőpont (Checkpoint) 185
VI.6.5. Traffipax (Speedtrap) 185
VI.6.6. Kanyon (Canyon) 185
VI.6.7. Véletlenszerű kihívások 185
VI.7. Karriermód ismertetése 185
VI.8. Kihívás sorozat (Challenge Series) 191
VI.9. Gyors versenyek, pályák, legjobb idők, pontok 193
VI.10. A játék különféle változatairól 197
VI.11. Mentett állás hordozhatósága (PC) 197

I. Melléklet – irányítás 198
I.1. Need for Speed: Hot Pursuit 2 198
I.2. Need for Speed: Underground 198
I.3. Need for Speed: Underground 2 198
I.4. Need for Speed: Most Wanted 199
I.5. Need for Speed: Carbon 199

II. Melléklet – cheat kódok 200
II.1. Need for Speed: Hot Pursuit 2 200
II.2. Need for Speed: Underground 200
II.3. Need for Speed: Underground 2 203
II.4. Need for Speed: Most Wanted 205
II.5. Need for Speed: Carbon 207

III. Melléklet – zeneszámok, track lista 208
III.1. Need for Speed: Hot Pursuit 2 208
III.2. Need for Speed: Underground 208
III.3. Need for Speed: Underground 2 208
III.4. Need for Speed: Most Wanted 209

I. A Need for Speed sorozat története

I.1. Bevezető

I.2.1. A Need for Speed sorozat története

A legelső Need for Speed játékot egy Kanadában, egész konkrétan Vancouverben tevékenykedő stúdió, a Distinctive Software készítette el. Az autós játékok rajongói előtt nem volt ismeretlen a cég, a DS nevéhez fűződött korának két igazán ütős játéka, a mai napig fogalomként és etalonként számon tartott Stunts, és a szintén korszakalkotónak, kategória teremtőnek mondható Test Drive sorozat második része. Miután a DS előző két játéka hihetetlen sikereket ért el, nem ért senkit váratlanul, hogy a már akkor is jelentős anyagi háttérrel rendelkező - és azóta a világ első számú kiadójává előlépett - Electronic Arts velük kezdte meg a birodalomépítést, amikor is 1991-ben szépen bekebelezte a stúdiót. Nem véletlen hát, hogy manapság már csak a veterán játékosok emlékeznek a Distinctive Software névre, a felvásárlást követően a kanadai srácok gyorsan felvették az egység megerősítését jelző, és egyben felettébb hangzatos Electronic Arts Canada nevet. Azt a nevet, amit aztán gyorsan megismert a világ, kétévnyi fejlesztés után ugyanis kiadták a Need for Speed sorozat első, elképesztően sikeres részét.

A következő években az Electronic Arts Canada, és az Electronic Arts Seattle stúdiók dolgoztak a sorozat további részein, egészen 2002-ig, amikor a szintén kanadai Blackbox Software - felvásárlása után: Electronic Arts Blackbox - elkészítette a Hot Pursuit 2-t, és előlépett a sorozat további részeinek első számú fejlesztő csapatává.

I.2.2. A sorozat részeinek ismertetése

I.2.2.1. Road & Track Presents: The Need for Speed (1994)

A legelső rész 1994-ben jelent meg 3DO-n, és vele együtt a Playstation, PC platformokon, majd kis késéssel, 1995-ben a Sega Saturn változat is piacra került. A játék legnagyobb erőssége - amellett persze, hogy bepattanhattunk egy-egy autócsoda volánja mögé - a vezetés élményének addigi legélethűbb, de mégis mindenki számára élvezhető visszaadása volt. Akkoriban a hasonló játékokban nem sikerült igazán megteremteni ezt az egyensúlyt, a fejlesztők vagy az arcade elemekre, vagy a szimulációra helyezték a hangsúlyt. Az NFS tovább vitte a Test Drive sorozat hagyományait, de a Road & Track magazin szakértőinek bevonásával modellezni tudták a járművek viselkedését, és a fizikát. A fejlesztők az élethűség érdekében minden - addig figyelmen kívül hagyott - hangulati, illetve a játék élményt színesítő elemre figyeltek, olyanokra is, mint például a váltáskor keletkező hangok, és beépítették a játékba az azóta már kötelező elemnek számító kézifféket. A hangulatot csak tovább fokozta, hogy megjelentek a rendőrök, akik üldözni kezdték a játékost, ha az túllépte a megengedett sebességet - márpedig, ha nyerni akartunk, akkor bizony tövig kellett nyomjuk a pedált. A rendőrök a sorozat további részeiben, főleg a Hot Pursuit verziókban még fontosabb szerephez jutottak. A Road & Track magazin szakembereinek köszönhetően addig sosem látott profi video átvezetők, és a járművek részletes adatait tartalmazó audio kommentár is bekerült a játékba.

I.2.2.2. The Need for Speed SE (1996)

A Special Edition-t a sorozat elveszett - és sokak szerint felesleges - részeként szokás említeni, hiszen a program alapvetően nem különbözött túlságosan az első rész PC változatától. Az egyedül CD-ROM-on napvilágot látott SE változat tartalmazta a DOS és az akkor már győzedelmeskedő Windows 95-ön történő futtatáshoz szükséges verziót is, mely utóbbi már támogatta a DirectX 2-t, és az IPX/SPX hálózati protokollt a helyi hálózatokon leváltó TCP/IP protokollt is. Emellett tartalmazott két bonusz pályát, és némileg módosított grafikus motort kapott, hogy az SE kiadás több legyen szimpla egy-két patch - vagyis hibajavítás - telepítésével ellátott változatnál. Ez volt egyébként a sorozat utolsó olyan része, ami még futott DOS alatt, 1996-97 során a korábban még elutasító játékosok is átálltak a Windows 95-re.

I.2.2.3. Need for Speed II (1997)

A sorozat második részében nagyon ritka, és egzotikusnak is nevezhető autócsodákat próbálhattak ki a játékosok, olyan járgányokat, mint például a Ford „Indigo " elnevezésű koncepció autója. Ezekkel az autócsodákkal izgalmas környezetben, például Észak-Amerika, Európa, Ázsia, és Ausztrália legszebb vidékein száguldozhattunk kedvünkre. Új játékmód, az azóta alapnak számító Knockout is bekerült a programba. Ebben a módban a kör végén mindig lemorzsolódik az utolsó helyen tanyázó versenyző, míg aztán az utolsó körben a két legerősebb versenyző között dől el a küzdelem. A rajongóknak csalódást okozott az új epizód, hiába volt szebb, jobb, több, amikor az első rész erőssége, a szimuláció szinte teljesen eltűnt, sokkal inkább az arcade elemek domináltak a játékban. Ennek ellenére azért meglehetősen élvezetes volt a játék, köszönhetően a remek pályatervezésnek. Végre szabadabban száguldozhattunk, nem ütköztünk falba akkor, ha lehajtottunk az útról, az út melletti területeket is kihasználhattuk, és akár le is vághattunk egy-egy élesebb kanyart, ezzel jócskán meglepve ellenfeleinket.

I.2.2.4. Need for Speed II SE (1997)

Újabb speciális kiadás, amelynek legfontosabb újítása - az igazi 3D korszak kezdetét jelentő - Voodoo és Voodoo 2 kártyák támogatása volt. Elmosott pixelek, addig elképzelhetetlenül gyors grafika, speciális effekt hegyek, azaz minden benne volt a játékban, ami az akkori technika csúcsát jelentette. Emellett persze egy bonusz pálya, és jó néhány extra autó is bekerült az SE verzióba.

I.2.2.5. Need for Speed: V-Rally (1997)

Valójában ez a játék nem része a sorozatnak, az Európában szimplán V-Rally néven megjelent Playstation játékot Amerikában a már jól ismert NFS névvel akarták eladni, ezért a dobozra rárakták a sorozat logóját. A program közepes értékeléseket kapott, és a játékosok sem repestek az örömtől, amikor rájöttek, hogy a logón kívül semmi köze sincs a játéknak az NFS sorozathoz.

I.2.2.6. Need for Speed III: Hot Pursuit (1998)

A harmadik rész legfontosabb újítása a rendőrös üldözések - azaz a Hot Pursuit mód bevezetése volt. A játékban a már megszokott „menekülés a rendőrök elől" lehetőség mellett végre a játékosok is bepattanhattak a rendőrautók volánja mögé, és üldözőbe vehették a szemtelen gyorshajtókat. Bevezetésre került egy alapszintű karriermód is, amely során az eleinte még lezárt autókat és pályákat kellett megszerezni, ehhez meg kellett nyerni a versenyeket, teljesíteni kellett a különféle feladatokat. A program már teljes egészében kihasználta a CD-ROM adta lehetőségeket, a lemezen rengeteg video, zene, kép, és audio kommentár kapott helyet. Először a sorozat történetében további autó modelleket lehetett készíteni, fel- és persze letölteni, ezzel komoly autókészítő közösséget sikerült kiépíteni. Többek között ennek - és persze a rögtön igen népszerűvé vált Hot Pursuit módnak - köszönhető, hogy a harmadik rész lett a sorozat egyik legsikeresebb darabja.

I.2.2.7. Need for Speed: High Stakes / Road Challenge (1999)

A következő rész címe Amerikában High Stakes, Európában Road Challenge lett, és 1999 nyarán jelent meg. Mivel szinte teljes egészében megegyezett a sorozat harmadik részével, a kritikusok nem lelkesedtek túlságosan a programért, illetve sok kritika érte a fejlesztő/kiadó párost is. A legnagyobb csalódást az jelentette, hogy néhány új pálya kivételével szinte minden pályát az előző részből mentettek át a fejlesztők. Igazi újításként azonban számos vadiúj mód került be a játékba, olyanok, mint például a High Stakes, vagy a Getaway, és ráadásként az első komoly karriermód is. Az új kedvenc a High Stakes mód lett, ebben el lehet nyerni az ellenfelek autóját, ha sikerül megverni őket. A Getaway módban meghatározott ideig kell menekülni a rendőrök elől. A játék legfontosabb, legizgalmasabb része persze a karriermód volt, ebben minden egyes győzelemért meghatározott pénzt lehet bezsebelni. Ebből a pénzből lehet aztán további autókat, teljesítmény növelésére szolgáló fejlesztéseket, pályákat vásárolni. A sorozat történetében először törésmodell is bekerült a programba, az autók végre nem csupán lepattantak sértetlenül az ütközéskor, a kasztni behorpadt, és egyes alkatrészek letörtek a járgányokról. Ezzel az újítással sikerült elérni, hogy a játékosok vigyázzanak autójukra, főleg karriermódban, ahol két verseny között komoly pénzeket veszthettek, ha a kocsit javíttatni kellett az ütközések miatt.

I.2.2.8. Need for Speed: V-Rally 2 (1999)

Az első rész sikertelensége után két évvel a folytatásnak sikerült valamelyest kiköszörülni a csorbát, a teljesen átdolgozott grafikának, és fizikának köszönhetően sokkal jobb értékeléseket kapott a játék a kritikusok részéről, és sokkal több pozitív visszajelzést a játékosok részéről is.

I.2.2.9. Need for Speed: Porsche Unleashed / Porsche 2000 (2000)

Az új epizód (Amerikában Porsche Unleashed, Európában Porsche 2000 néven jelent meg) főleg abban különbözött az előző részektől, hogy csakis Porsche járgányok kerültek be a játékba. Ennek köszönhetően egyrészt a fejlesztők sokkal több energiát fektethettek az egyes modellek fizikájának, vezetési élményének megteremtésébe, másrészt a játékosok sokkal részletesebb információkhoz juthattak a különféle Porsche autókkal kapcsolatban. A kocsik kezelhetősége, a vezetés élménye még sosem volt annyira magas szintű, mint ebben az epizódban, és szerencsére a fejlesztők nem érték be ennyivel, ráadásként minden eddiginél izgalmasabb, élvezetesebb játékmódokat építettek be a programba. Két teljesen új karriermódot is kitaláltak, ezek az Evolution és Factory Driver elnevezéseket kapták. Az Evolution módban az 1950-es évektől 2000-ig piacra dobott Porschekat lehetett kipróbálni, illetve a versenyek során megszerezni.

A Factory Driver módban a játékosok kipróbálhatták, milyen is lehet a Porsche gyári csapatának tagjává válni, kocsikat tesztelni, megoldani különféle feladatokat (szlalomozás, kézifékes trükkök végrehajtása, stb.), illetve meghatározott idő alatt leszállítani karcolás nélkül különféle modelleket. A játékosok, és a Porsche autók rajongói teljes mértékben elégedettek voltak a játékkal, ők, és a kritikusok is a legjobb epizódnak kiáltották ki a programot. A játékélmény mellett az extra tartalom is kiemelkedő volt, többenetes mennyiségű video, kép, és szöveges információ került be a programba. Érdekesség: ez a rész volt az első, amelybe nem került be az osztott képernyős többjátékos mód.

I.2.2.10. Motor City Online (2001)

Bár a szokásos Need for Speed cím lemaradt, és a hagyományos egyjátékos módokat az MMO játékokra jellemző többjátékos küzdelem váltotta fel, alapvetően mégis NFS játékként került be a köztudatba a Motor City Online. 2001-ben jelent meg a játék, sajnos 2003-ban az EA (akinek valamiért nem sikerült egy játékkal sem meglovagolni az MMO őrület hullámait) lelőtte a szervereket, és ezzel véget vetett az online versenyeknek. Pedig az alapötlet nem volt rossz, a játékosok 1930 és 1970 között megjelent, főleg „muscle" kategóriájú autókkal versenyezhettek egymással, újabb és újabb autókat vásárolhattak, és fejleszthették a meglévő járgányaikat. Sajnos azonban a fejlesztőknek nem sikerült megteremteni az egyenlő esélyekhez szükséges egyensúlyt, azok a játékosok, akik nem az első időkben csatlakoztak a játékhoz, nem tudtak eredményeket felmutatni a versenyeken, és így nem tudtak fejlődni, újabb autókat vásárolni, tuningolni.

I.2.2.11. Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002)

A Hot Pursuit 2 a Blackbox Software debütálása, alapvetően a harmadik - azaz a legsikeresebb - rész játékmenetét, és ötleteit fejlesztették tovább. A Hot Pursuit módot, tehát a rendőrös üldözéseket, és az előző részekben megismert karrier módokat gyúrták egybe, a pályákat pedig megspékelték alternatív útvonalakkal, melyeket a kanyarok levágására, illetve a rendőrök lerázására használhatták a játékosok. A különböző platformokon jelentős különbségek voltak a verziók között (éppen ezért a játékról szóló fejezetben külön tárgyaljuk a PC és a konzolos verziókat), a kritikusok szerint a PS2 változat sikerült a legjobban. Ettől függetlenül a sorozat rajongóinak csalódást okozott a játék, sokan hiányolták azt a mélységet, ami az előző epizódot jellemezte. Ez volt az első Need for Speed játék, amihez az EA ismert zenészek számait vásárolta meg, és egyben ez volt az első olyan NFS játék is, amiből hiányzott a belső nézet.

I.2.2.12. Need for Speed: Underground (2003)

Az előző részekhez képest szinte minden szempontból különböző epizód, egy új trilógia bevezető része. A koncepció az elmúlt években nagyon divatos illegális éjszakai autóversenyeket középpontba állító filmeken - lásd: Fast and the Furious - alapult. A játék legfontosabb része most is a karriermód volt, ahol dögös - de kevésbé drága - járgányokkal kellett versenyezzünk, és legyőznünk ellenfeleinket különféle versenyeken. Ennyi nagyjából a hasonlóság az előző részekhez képest. Adott ugyanis egy város, ahol a legkülönbözőbb illegális versenyeken, legkülönfélébb versenymódokban kell bizonyítani a játékosoknak, mindezt persze éjszaka, amikor vakítóan világítanak a neonreklámok a házakon, és a fény csillogva verődik vissza a betonról. A játékos nem csupán versenyeken vehet részt, de számtalan alkatrésszel tuningolhatja a járgányok teljesítményét, és persze kinézetét is. A versenyek során megnyert pénzt a „garage" módban így újabb, és gyorsabb kocsikba lehet befektetni. Az új koncepciót sokan kritizálták, a szimulátor rajongóknak továbbra is hiányzott az a mélység, ami az első részre, vagy a Porsche Challenge-re jellemző volt, ráadásul sokan nem értették, hogy miért kellett megszabadulni a korábbi részekben már bevált törésmodelltől. Ennek ellenére a játék rendkívül sikeres lett.

I.2.2.13. Need for Speed: Underground 2 (2004)

Az Underground egyenes ági folytatása, ugyanaz az alapkoncepció, de a fejlesztők kiegészítették néhány új játékmóddal (Underground Racing League és Street X), és változtattak egy hangyányit a játékmeneten is. A lényeg: a város ebben a részben már szabadon bejárható, ha a játékos éppen csak kocsikázni szeretne, és nem versenyezni, akkor simán megteheti, hogy csak járja az utcákat, minden tét nélkül. Ha meggondolja magát, és be szeretne csatlakozni egy-egy versenybe, vagy a járgányt szeretné bütykölni egy kicsit, akkor a térképen megjelölt helyekre kell hajtani, és máris indulhat a móka. A karriermód lényege, hogy a játékos felküzdje magát az illegális versenyzők listájának élére, ehhez persze rengeteg ellenfelet kell megalázni a különféle versenymódokban. A játék a változtatások ellenére sem volt annyira sikeres, mint az előző rész, sokan azt kérték számon, miért nem kerültek bele ezek az újítások már eleve az Undergroundba. Azt is sokan felhozták negatívumként, hogy bár számtalan új tuning alkatrész bekerült a játékba, ezek nagy része semmilyen hatással nem volt az autók menettulajdonságára.

I.2.2.14. Need for Speed: Underground Rivals (2005, PlayStation Portable)

Az Underground vonal PSP változata. Inkább az első Underground-ra hasonlít, nincsen szabadon bejárható terület, viszont vannak - japán, és amerikai - sportkocsik (főleg „muscle car" kategória), és rengeteg tuning eszköz. Bekerült néhány olyan járgány is, amelyeket az előző Underground játékokban nem láthattunk még. A játék különlegessége, hogy a PSP infrastructure hálózati módját kihasználva interneten keresztül is összemérhetik tudásukat a játékosok.

I.2.2.15. Need for Speed: Most Wanted (2005)

Az Underground széria csúcsra járatva: szabadon bejárható város, végre nem csupán éjszakai versenyek várnak a játékosokra, és végre az illegális versenyek eddig arányalag nyugodt világában is megjelennek a rendőrök, és így persze a hozzájuk kapcsolódó játékmódok is. A tuningolásra kisebb hangsúlyt helyeztek a fejlesztők, mint az előző két részben. A játék az Xbox 360 egyik nyitócíme volt, így az egyik első autós játék volt, ami megjelent az új generációs konzolon. Érdekesség, hogy megjelent a játékból egy Black Edition nevű speciális kiadás is, ebben két bonusz autót, néhány bonusz versenyt, és „így készült" videokat is kézhez kaphattak a játékosok.

I.2.2.16. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 (2005, PlayStation Portable)

A Most Wanted PSP verziója. Bár a Rivals-nál sokkal élvezetesebb, kidolgozottabb, mégsem tudta igazán meghódítani a játékosokat.

I.2.2.17. Need for Speed Carbon (2006)

Amikor már mindenki úgy gondolta, nem lehet többet kihozni az illegális versenyzésből, és hogy a széria talán új irányt vesz, az EA rácáfolt a találgatásokra, és a teljesen új irányvonal indítása helyett rátett még egy lapáttal az elmúlt részekben jól bevált koncepcióra. Az Underground játékokban, és a Most Wantedben már megismert játékelemeket csapatjátékkal, és új játékmódokkal egészítették ki, az előző rész főszereplőjét pedig a Carbon kanyonba száműzték.

II. Need for Speed: Hot Pursuit 2

II.1. PC verzió ismertetése

A játék PC-s és konzolos változatai az alapkoncepció és az alapvető játékmódok kivételével szinte minden tekintetben - mint például irányítás, pontrendszer, versenyek, pályák - különböznek, ezért a különböző változatokat két alfejezetben, egymástól elkülönítve tárgyaljuk.

II.1.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus

II.1.1.1. Irányítás

A sorozat előző részeiben már megismert, és megszokott irányítási metódust kell használnunk a játék során. Az autók alapvető irányításán (gyorsítás, lassítás, jobbra- és balra kanyarodás) kívül ebben a játékban is használhatunk kéziféket, ha például egy-egy szűk, éles kanyart szeretnénk minél gyorsabban bevenni, és persze dudálhatunk, ha figyelmeztetni szeretnénk az előttünk haladó, vagy éppen felénk tartó járműveket. Természetesen nem csupán előre, de hátra is tudunk nézni, ez főleg akkor jön jól, ha rendőrök vannak a nyomunkban, vagy ha éppen mi hagyunk le egy járgányt üldözés közben. Emellett, ha szorult helyzetbe kerülünk, vagy csak éppen gyorsan vissza szeretnénk kerülni az út közepére, akkor használhatjuk a szokásos reset gombot, amivel némi időt vesztünk ugyan, de jóval kevesebbet, mint amennyi időt egy lassan kivitelezhető manőver emésztene fel. A profibbak, illetve azok, akik kormánnyal játszanak, kézi váltóval is belevághatnak a küzdelmekbe. Rendőrként három különböző erősítést kérhetünk, és persze váltogathatunk a három különböző nézet között. A részletes gombkiosztás megtalálható az I. mellékletben.

II.1.1.2. Beállítások

A játék főmenüjében, a fő versenymódok mellett találjuk az „Options" almenüt. Ezen belül részletesen személyre szabhatjuk a játékot, ehhez a különböző alkategóriákon belül található opciókat használhatjuk. Az első kategória a „Driver Profile", itt a játékos profiljához tartozó beállításokat, statisztikákat találjuk, a kategória részletes ismertetése pár sorral lejebb megtalálható. A következő kategória a „Credits", mely a játék készítőinek részletes listáját tartalmazza. A következő, már fontosabb kategória a „Controller Options", itt nézhetjük-, illetve változtathatjuk meg az alapvető billentyűzet kiosztást, és itt tudjuk bekalibrálni a kormányunkat is. A következő kategória - „Customize Audio" - alatt tudjuk beállítani a menü- és a versenyek zenéjének, a hang effekteknek, és persze a narrátor által elmondott szövegeknek a hangerejét. A „Customize Graphics" kategória alatt a játék grafikáját tudjuk finom hangolni. A mai csúcs minőségű, de akár még a közepes minőségű számítógépek, és grafikus gyorsítók is bőven elegendőek ahhoz, hogy a játékot maximális felbontáson, részletességen futtassuk. Ha valakinek mégis szaggatna, döcögne a játék grafikája, akkor az itt található beállításokkal tudja a játék sebességét az igényeinek megfelelően állítani. Alapvetően a színmélységet (Color Depth - 16 vagy 32 bit), és a képernyő felbontását (640 x 480 - 1280 x 1024) tudjuk itt beállítani, illetve három csúszkával további finomhangolást végezhetünk el. Beállíthatjuk az autók megjelenítésének részletességét (Car Detail), a speciális effektek minőségét (Special Effects), és a környezet részletességét (World Detail), illetve további lehetőségként itt tudjuk módosítani a képernyő fényerejét (Brightness) is. A „HUD Options"-nál a képernyőn megjelenő kijelzőket tudjuk ki- és bekapcsolni, a „Game Options" kategória alatt pedig a speciális kamerákat, és az automatikus mentést tudjuk ki- és bekapcsolni.

II.1.1.3. Játékmechanizmus

II.1.1.3.1. Driver Profile

A játék kezdetén létre kell hoznunk egy profilt, ehhez csupán egy nevet kell megadnunk. A versenyek során elért eredményeinket, a megszerzett pontokat, és az azokkal megvásárolt járgányokat, pályákat a profilunkba menti el a program automatikusan (feltéve, hogy a „Game Options"-ben nem kapcsoljuk ki az automatikus mentést). Az „Options" menü alatti „Driver Profile" kategóriába lépve különböző szempontok szerint listába szedve tekinthetjük meg a statisztikáinkat. Nézzük meg, hogy milyen adatokat, információkat tartalmaznak a különböző listák.

II.1.1.3.1.1. Overall Statistics

- *Single Races Won:* megmutatja, hány Single Race versenyen indultunk, és abból mennyit sikerült megnyerni
- *Tournaments Won:* megmutatja, hány Tournament versenyen indultunk, és abból mennyit sikerült megnyerni
- *Lap Knockouts Won:* megmutatja, hány Lap Knockouts versenyen indultunk, és abból mennyit sikerült megnyerni
- *Rewards Unlocked:* megmutatja, hogy mennyi autót, pályát vásároltunk meg a versenyek során szerzett pontok segítségével
- *Hot Pursuit Gold Medals:* megmutatja, hány aranyérmet szereztünk a Hot Pursuit versenysorozatban
- *Championship Gold Medals:* megmutatja, hány aranyérmet szereztünk a Championship versenysorozatban
- *Getaways:* megmutatja, hány rendőrt sikerült leráznunk a különféle versenyek során
- *Times arrested:* megmutatja, hányszor vittek börtönbe minket a rendőrök
- *Tickets Issued:* megmutatja, hányszor kaptunk figyelmeztetést a rendőröktől
- *Top Speed:* megmutatja, mennyi volt a leggyorsabb sebességünk a játék során
- *Average Speed:* megmutatja az átlagsebességünket

II.1.1.3.1.2. Top Speed by Car

Ebben a listában megnézhetjük, hogy melyik járgánnyal mekkora maximális sebességet tudtunk elérni.

II.1.1.3.1.3. Average Speed by Car

Ebben a listában megnézhetjük, hogy melyik járgánnyal mekkora átlag sebességet tudtunk elérni.

II.1.1.3.1.4. Top Speed by Track

Ebben a listában megnézhetjük, hogy melyik pályán mekkora maximális sebességet tudtunk elérni.

II.1.1.3.1.5. Average Speed by Track

Ebben a listában megnézhetjük, hogy melyik pályán mekkora átlag sebességet tudtunk elérni.

II.1.1.3.1.6. Hot Pursuit Tree Statistics

- *HP Races:* megmutatja, mennyi versenyen indultunk a Hot Pursuit versenysorozatban
- *Gold Medals:* megmutatja, hogy hány versenyen sikerült aranyérmet szereznünk
- *Silver Medals:* megmutatja, hogy hány versenyen sikerült ezüstérmet szereznünk
- Bronze Medals: megmutatja, hogy hány versenyen sikerült bronzérmet szereznünk

II.1.1.3.1.7. Championship Tree Statistics

- *CS Races:* megmutatja, mennyi versenyen indultunk a Championship versenysorozatban
- *Gold Medals:* megmutatja, hogy hány versenyen sikerült aranyérmet szereznünk
- *Silver Medals:* megmutatja, hogy hány versenyen sikerült ezüstérmet szereznünk
- *Bronze Medals:* megmutatja, hogy hány versenyen sikerült bronzérmet szereznünk

II.1.1.3.1.8. Wins by Difficulty Level

- *Beginner:* megmutatja, hány versenyt nyertünk kezdő nehézségi fokozaton
- *Intermediate:* megmutatja, hány versenyt nyertünk közepes nehézségi fokozaton
- *Advanced:* megmutatja, hány versenyt nyertünk nehéz nehézségi fokozaton

A különböző statisztikák megtekintése mellett a „Driver Profile" kategóriában hozhatjuk létre, törölhetjük, betölthetjük, és frissíthetjük a profiljainkat.

II.1.1.3.2. Versenyek, verseny típusok

Mielőtt belevágnánk a karrier módokat jelentő Hot Pursuit vagy Championship versenysorozatokba, érdemes menni néhány kört az azonnali - de tét nélküli - versenyt jelentő Quick Race módban. Ebben a módban gyorsan megtanulhatjuk az autók vezérlését, megtapasztalhatjuk, hogy milyen érzés a világ legjobb, leggyorsabb járgányaival száguldozni, mindezt úgy, hogy semmilyen következménnyel nem jár; ha véletlenül nem tudjuk megnyerni a versenyt. A Single Challenge módba akkor érdemes belefogni, ha már gyűjtöttünk pontokat a két nagy versenysorozatban. Ebben a módban beállíthatjuk, hogy Single Race, Be the Cop, Lap Knockout, Tournament, Free Run típusú versenyen szeretnénk indulni, majd a kiválasztott versenytípusnál elvégezhetjük a megfelelő beállításokat. Ehhez a következő lehetőségek állnak rendelkezésre.

- *Police:* beállíthatjuk, hogy nehezítsék rendőrök a versenyt, vagy sem
- *Number of Opponents:* beállíthatjuk, hány ellenféllel kell versenyeznünk
- *Opponents:* beállíthatjuk, hogy milyen kategóriájú ellenfelekkel versenyezzünk
- *Difficulty level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Time Limit:* beállíthatjuk, hogy legyen idő limit, vagy sem
- *Races:* beállíthatjuk, hogy hány versenyből álljon a versenysorozat (Tournament módnál)

II.1.1.3.5. Pontok

Minden egyes megnyert Hot Pursuit és Championship versenyért, illetve a Single Challenge versenyekért megadott mennyiségű pontot kapunk. Hogy mennyit, az függ attól, milyen helyezést érünk el, sikerül-e rajt-cél győzelmet aratnunk, és hogy hány rendőrt tudunk lerázni verseny közben. A megszerzett pontjainkért tudunk a Single Challenge módban autókat, illetve pályákat vásárolni. Nézzük, hogy a különböző nehézségi fokozatokon hogy alakul a pontozás, a győzelem oszlop csak a Single Challenge módra vonatkozik, a Hot Pursuit és Championship versenyeken mindig különbözik az érmekért kapott pontok mennyisége, a pontos adatokat a versenyek leírásánál olvashatjátok.

Nehézségi fokozat	Győzelem	Rendőrök lerázása	Elsőségért körönként
Beginner	1000	100	50
Intermediate	1500	250	75
Advanced	2000	600	100

II.1.1.3.3. Rendőrök lerázása

A játék alapkoncepciójából eredően bizony nem elég csupán gyorsan haladnunk a pályákon ahhoz, hogy legyőzhessük ellenfeleinket. Az út szélén gonosz rendőrök tanyáznak, és csak arra várnak, hogy a nyomunkba eredhessenek, elénk vágjanak, és így leszorítsanak minket az út szélére. Ha sikerül elénk kerülniük, és pár másodpercig megakadályozniuk, hogy tovább száguldjunk, máris vége a versenyünknek, irány a fogda. Egy szoros versenyen, az elsőséget megszerezve ez roppant kellemetlen lehet. Ahogy az is, ha sikerül hatalmas üzdelem után elsőként befutni az utolsó kanyarba, és egy rendőr bosszantó trükkje miatt veszítjük el a nyerő pozíciónkat. Ha sikeresen szeretnénk szerepelni a versenyeken, érdemes mindent megtenni azért, hogy a nyomunkba eredő rendőrökkel minél hamarabb leszámoljunk. A legjobb, ha már akkor kilökjük a rendőrautó hátulját, amikor az út széléről éppen elindulni készül. Ha ez nem megy, várjuk meg, amíg elénk kerül, és egy ügyes, jól irányzott ütközéssel fordítsuk meg a rendőrautót az úton. Ha ez sikerül, máris lezárhatjuk az ügyet, egy megfordított autó már nem ered a nyomunkba. Megpróbálkozhatunk a „szégyen a futás, de hasznos" elven alapuló menekülős trükkel, de ez csak nagy szerencsével vezet eredményre. A fő probléma, hogy huzamos ideig folytatott menekülés után előbb-utóbb egyre több rendőr akaszkodik a nyakunkba, és ezzel egyenes arányban csökken az esélyünk arra, hogy sikeresen szerepelni tudjunk a versenyen.

II.1.1.3.4. Gyorshajtók elfogása

A játékban lehetőségünk nyílik arra, hogy rendőrként is kipróbálhassuk magunkat, és megleckéztethessük a rengeteg pofátlan száguldozót, akik fittyet hánynak a sebességkorlátozást jelző táblákra, és úgy általában a közúti szabályokra. A „Be the Cop" jellegű versenyek során a fő feladatunk, hogy utolérjük az előttünk száguldozó autókat, és megállásra kényszerítsük őket. Mivel a feladatunk szerint megadott számú autót kell megállítanunk megadott idő alatt, ezért nem mindig lesz arra módunk, hogy valóban az út szélére kényszerítsük, és megállítsuk a roszszalkodókat, annak ellenére, hogy valóban ez lenne a legelegánsabb megoldása a problémának. Ehelyett érdemes egyszerűbb, célravezetőbb, és gyorsabb módszert választani. Ha sikeresen szeretnénk szerepelni a rendőrös küldetések során, akkor meg kell tanulnunk, hogyan lehet két-három lendületes, jól becélzott ütközéssel totálkárosra törni ellenfeleink kocsiját. Miután bekapcsoljuk a szirénát, láthatóvá válik az üldözött jármű állapotát jelző piros csík. Az ütközésekkel addig kell a járgány állapotát rontani, amíg a csík teljesen eltűnik. Minden küldetés során felhasználhatunk meghatározott számú segítséget is a céljaink eléréséhez, kérhetünk erősítést, helikopteres támogatást, és telepíttethetünk útzárat is.

II.1.1.3.6. Képernyő (HUD) ismertetése

Hogy sikeresen szerepeljünk a versenyek, és a különböző feladatok teljesítése során, nem árt tisztában lenni azzal, hogy mit is jelentenek a képernyőn megjelenő kijelzők. A képernyő alsó közepén látható a sebesség- és fordulatszámmérő kettőse, melyek funkciója nem szorul különösebb magyarázatra. A képernyő bal oldalán, a felső sarokban sima verseny (Single Race, Lap Knockout, Tournament, Free Run) esetében azt látjuk, hogy hány versenyzővel kell megküzdenünk, és éppen hányadik helyen tanyázunk. Ha rendőrös küldetést választottunk, akkor

itt azt látjuk, hogy a kérhető segítségek (erősítést, helikopteres támogatást, és útzár) közül mennyi áll éppen rendelkezésünkre. A helyezést, vagy a segítségek számát jelző feliratok alatt található a pályán történő közlekedést megkönnyítő mini-térkép, amin a következő néhány kanyart láthatjuk, illetve a térkép segítségével nyomon követhetjük az ellenfeleink helyzetét is. A térkép tetején található felirat jelzi, hogy mennyi pontot sikerült összegyűjtenünk a verseny során. A képernyő felső közepén található a visszapillantó (ha bekapcsoltuk), illetve sima versenyek során a visszapillantó alatt látható egy kijelző, ami két részből áll. A színes csík megmutatja, hogy a minket követő rendőr mennyire kerültek közel hozzánk. Ha a csík szürke, akkor távolodunk a rendőröktől, ha piros, akkor a rendőrök közelednek hozzánk. A csík alatt látható öt csillag, ezek felvillanása jelzi, hogy hány rendőr kapcsolódott be az üldözésbe. A képernyő jobb felső sarkában sima versenyek esetében láthatjuk, hány körös a verseny, és abból mennyit tettünk meg, alatta az aktuális kör idejét, és legalul a legjobb köridőnket. Rendőrös küldetés esetén itt két adat jelenik meg, a felső mutatja, hogy a feladat teljesítéséhez mennyi idő áll rendelkezésre, az alsó pedig azt, hogy mennyi gyorshajtót sikerült elkapnunk.

II.1.2. Verseny típusok

A játék főmenüjében választhatjuk ki, hogy milyen verseny típusban szeretnénk részt venni, bizonyítani, ellenfeleket gyalázni. Következzék a választható verseny típusok ismertetése.

II.1.2.1. Quick Race

II.1.2.1.1. A verseny típus ismertetése

A legegyszerűbben, leggyorsabban elindítható verseny típus a Quick Race (gyors verseny) elnevezést viseli. Ha ezt a típust választjuk, akkor semmilyen további beállítással, illetve kocsi - pálya - ellenfél kiválasztással sem kell foglalkoznunk, egyetlen kattintás, és máris indul a verseny. Az autók vezérlésének, a pályák, ellenfelek viselkedésének kiismeréséhez ez a verseny típus a legideálisabb, ugyanis ezeknek a versenyeknek semmilyen tétjük sincsen. Ha nem sikerül nyerni, nem lépünk vissza semmilyen besorolásban, az eredményünk nincsen hatással a karriermódban történő előmenetelünkre sem.

II.1.2.2. Single Challenge

II.1.2.2.1. A verseny típus ismertetése

Ha ezt a típust választjuk, személyre szabott kihívások során bizonyíthatjuk versenyzői képességeinket. A kihívás összeállításánál először kiválaszthatjuk, hogy milyen versenymódban szeretnénk indulni, majd további beállítások segítségével az igényeinknek, tudásunknak megfelelően teljesen személyre szabhatjuk a versenyeket. Ha ezzel megvagyunk, kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán (illetve annak milyen változatán) szeretnénk versenyezni, és persze azt is, hogy a versenyen milyen járgánnyal szeretnénk indulni. A játék kezdetén még a pályák, és az autók nagy része le van zárva, ahhoz, hogy ezeket megszerezhessük, a karrier módokat jelentő Hot Pursuit és Championship versenysorozatokban, illetve jelenleg tárgyalt Single Challenge típust kiválasztva kell minél több versenyen, feladatban jeleskednünk, hogy aztán a megszerzett pontokat pályák, járgányok megvásárlására költhessük. Miután sikerült elég pontot szerezni a nagy versenysorozatok során, már mindenképpen érdemes indítani néhány személyre szabott kihívást, a játék legélvezetesebb versenyei ebben a verseny típusban várnak ránk. Mivel a nagy verseny sorozatok végigjátszása során is az itt választható verseny módokban kell indulnunk, elképzelhető, hogy egy-egy nehezebb verseny megnyeréséhez a személyre szabható kihívásokat kiválasztva kell addig gyakorolnunk, fejlesztenünk tudásunkat, míg az adott versenymód mestereivé nem válunk.

A két utolsó versenymód (Point-to-Point és Time Trial) nem választható a Single Challenge menüből, de a nagy versenysorozatok (Hot Pursuit és Championship) során többször is találkozunk ezekkel a feladatokkal, ezért itt, a versenymódok között ismertetjük őket.

II.1.2.2.2.1. Single Race

A legegyszerűbb versenymód, meghatározott számú, tudású ellenfél legyőzése a cél. A következő beállítások segítségével állíthatjuk össze a legmegfelelőbb kihívást:

- *Police:* beállíthatjuk, hogy nehezítsék rendőrök a versenyt, vagy sem
- *Number of Opponents:* beállíthatjuk, hány ellenféllel kell versenyeznünk
- *Opponents:* beállíthatjuk, hogy milyen kategóriájú ellenfelekkel versenyezzünk
- *Difficulty level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon

A beállításoknak megfelelően a versenyt megnehezíthetik az út szélén parkoló, majd onnan utánunk viharzó rendőrök, illetve az utakon bénázó semleges forgalom is.

II.1.2.2.2.2. Be the Cop

A játék egyik legélvezetesebb versenymódja, bepattanhatunk a rendőrautók volánja mögé, hogy végre a száguldozók nyomába eredhessünk. A következő beállítások állnak rendelkezésünkre:

- *Difficulty level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Time Limit:* beállíthatjuk, hogy legyen idő limit, vagy sem

A feladatot nehezítheti a forgalom, és persze az, hogy ellenfeleink a - nehézségi fokozat beállításától függően - milyen autókkal száguldoznak az utakon. Egy gyengébb rendőrautót választva az igazán brutális járgányok ellen természetesen kevesebb eséllyel szállhatunk szembe.

II.1.2.2.2.3. Lap Knockout

A sima körverseny módosított változata, amellett, hogy a versenyt meg kell nyernünk, törekednünk kell arra is, hogy lehetőleg a verseny során végig az első két hely egyikén autózzunk, körönként lemorzsolódik ugyanis az a versenyző, aki éppen az utolsó helyen tartózkodik.

- *Police:* beállíthatjuk, hogy nehezítsék rendőrök a versenyt, vagy sem
- *Number of Opponents:* beállíthatjuk, hány ellenféllel kell versenyeznünk
- *Opponents:* beállíthatjuk, hogy milyen kategóriájú ellenfelekkel versenyezzünk
- *Difficulty level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon

Amint látszik is, a beállítások is teljesen megegyeznek a sima körverseny személyre szabásához szükséges paraméterekkel. A versenyt itt is rendőrök, és a forgalom nehezítheti, illetve azt is beállíthatjuk, hogy az ellenfeleink milyen járgányokkal indulnak.

II.1.2.2.2.4. Tournament

Sima körversenyekből álló versenysorozat, melynek különlegessége: a versenyeken elért helyezésekért kapott pontok összege adja meg, hogy végül ki nyeri meg magát a versenysorozatot. A versenyeken az első helyezésért kapjuk a legtöbb, az utolsó helyezésért a legkevesebb pontot, ennek megfelelően nem kell minden versenyen elsőként befutnunk, ha magát a sorozatot szeretnénk összesítésben megnyerni. Beállítások:

- *Tournament:* beállíthatjuk, hogy folytatunk-e egy megkezdett tornát, vagy újat indítunk
- *Police:* beállíthatjuk, hogy nehezítsék rendőrök a versenyt, vagy sem
- *Number of Opponents:* beállíthatjuk, hány ellenféllel kell versenyeznünk
- *Opponents:* beállíthatjuk, hogy milyen kategóriájú ellenfelekkel versenyezzünk
- *Difficulty level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Races:* beállíthatjuk, hogy a sorozat hány versenyből álljon

Ha folytatunk egy már megkezdett sorozatot, akkor a Tournament alatti beállításokat nem tudjuk módosítani. A versenyeket szokás szerint a rendőrök, és a forgalom bevonásával nehezíthetjük tovább. Maximum nyolc versenyből állhat egy sorozat.

II.1.2.2.2.5. Free Run

Még a gyors versenynél is kevesebb a tétje, és még a gyors versenynél is ideálisabb a gyakorláshoz, a pályák, és az autók megismeréséhez. Nincsenek ellenfelek, nincsenek rendőrök. A legjobb módszer ahhoz, hogy a pályák összes különböző változatát kívülről megtanuljuk, és így később, a komoly, tétre menő versenyek során mindig tudjuk, hogy hol találhatók a kanyarok levágásához, a rendőrök lerázásához remekül használható rövidítések. Beállítások:

- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon

Egyedül tehát a forgalom nehezítheti meg, hogy minél gyorsabban száguldozhassunk a pályákon.

II.1.2.2.2.6. Point-to-Point

Ahogy az ismertetés elején már megemlítettük, ez a versenymód nem található meg a Single Challenge módban, a Hot Pursuit sorozat küldetései között azonban igen. Egyszerűlnek tűnő) feladat, egy adott járgányt kell eljuttatni egyik pontból egy másik pontig, mindezt természetesen megadott idő alatt. A feladat teljesítéséhez három időhatárt ad meg a program, ha sikerül a legrövidebb időhatár alatt teljesíteni a távot, akkor aranyérmet, ha nem sikerül, akkor ezüstérmet, vagy bronzérmet kapunk, és így végeredményben természetesen az érmének megfelelő pontszámmal leszünk gazdagabbak.

II.1.2.2.2.7. Time Trial

Az előző módhoz hasonlóan ezzel a versenytípussal nem találkozunk a Single Challenge-ek során, a Championship versenyek között viszont többször is. Alapvetően hasonló a Point-to-Point módhoz, itt sincsenek ellenfelek, de itt nem egyik ponttól a másikig kell eljutnunk, hanem egy pályán kell megadott köridőt futnunk. A feladat teljesítéséhez két-három kör áll a rendelkezésünkre, a legjobb időt veszi majd alapul a program az értékelésnél.

II.1.2.3. Hot Pursuit

II.1.2.3.1. A versenymód ismertetése

A menü sorrendje szerint a Hot Pursuit mód következik, de nem feltétlenül érdemes ezzel a nagy versenysorozattal kezdeni a játékot. A Championship sorozat versenyei enyhén vérszegényebbek, nincsen ugyanis rendőr, sem forgalom az utakon, mely nehezítések természetesen a Hot Pursuit módot kellemesen megfűszerezik. Tehát, ha először inkább a könnyebb, de ugyanakkor kevesebb ponttal kecsegtető versenyekre vágyunk, és csak később szeretnénk belevágni az igazán izgalmas feladatokba, akkor érdemes a Championship sorozatot előbb, és a Hot Pursuit sorozatot később teljesíteni. Az igazán taktikusak persze nekiláthatnak rögtön mindkét sorozatnak párhuzamosan.

II.1.2.3.2. Nyitó verseny - Lotus Elise Delivery

- ▶ Verseny típusa: Point-to-Point
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: -
- ▶ Választható autók: Lotus Elise

Aranyérem: 1500 pont, ezüstérem: 450 pont, bronzérem: 150 pont

A versenymódoknál már ismertetett Point-to-Point típusú verseny, amikor is a kezdőponttól a pálya végéig kell eljuttatnunk egy járgányt, konkrétan egy Lotus Elise-t, meghatározott idő alatt. Ha sikerül 5 perc 30 másodperc alatt eljuttatni a járgányt a célig, akkor sikerül megszereznünk a bronzérmet. 5 perc alatt kell teljesíteni a távot az ezüstéremhez, és 4 perc 30 másodpercen belüli idő szükséges az aranyérem megszerzéséhez. Bár ellenfelekkel jelen esetben nem kell megküzdeni, a rendőrök enyhén megnehezíthetik, hogy időben leszállíthassuk az autót.

II.1.2.3.3. Mediterranean Challenge sorozat

II.1.2.3.3.1. Mediterranean Challenge

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Opel Speedster, Lotus Elise, Vauxhall VX220

Aranyérem: 3000 pont, ezüstérem: 900 pont, bronzérem: 300 pont

Nem különösebben nehéz feladat, két körös sima, teljesen egyszerű versenyben kell indulni, és lehetőleg elsőként kell áthaladni a célvonalon. Érdemes az Opel, vagy a Vauxhall járgányt választani, bár a gyorsulás tekintetében a Lotus a nyerő, de még egy rosszabb rajtot követő lemaradást is bőven helyre lehet hozni egy gyorsabb autóval. Sem az ellenfelek, sem a rendőrök nem nehezítik meg a dolgunkat túlságosan, elég arra figyelni, hogy túlságosan nagyot ne hibázzunk, ne hagyjuk például, hogy a rendőrök egy pillanatnyi kihagyás miatt a fogdába szállítsanak.

II.1.2.3.3.2. BMW Island Knockout

- ▶ Verseny típusa: Lap Knockout
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Ellenfelek száma: 3
- ▶ Választható autók: BMW Z8, BMW M5

Aranyérem: 7500 pont, ezüstérem: 2500 pont, bronzérem: 750 pont

Nagyon nagy a különbség az érmekért járó pontok között, mindenképpen érdemes elsőként beérni. Persze, mivel Knockout versenyről van szó, ezért érdemes mindenképpen végig elöl haladni, ha egy rendőr, vagy egy szemből érkező autó miatt kipördülünk, még mindig legyen időnk visszaszerezni az első, de legalább a második pozíciót. Az sem mellékes, hogy három kör alatt plusz 150 pontot is szerezhetünk, ha sikerül minden körben elsőként áthaladni a célvonalon. Érdemes a Z8-ast választani, gyorsabb, és az útfekvése, vezethetősége is jobb, mint az M5-nek.

II.1.2.3.3.3. Parklands Quota

- Verseny típusa: Be the Cop
- Rendelkezésre álló idő: 5 perc
- Választható autók: HSV Coupé GTS, BMW M5
- Erősítés: 3
- Helikopter: 3
- Útzár: 3

Aranyérem: 2000 pont, ezüstérem: 8000 pont, bronzérem: 2500 pont

Itt az ideje, hogy végre bepattanjunk egy rendőrautó volánja mögé. Miután elindultunk, a térképen nyomon tudjuk követni, hogy milyen messzire található a következő gyorshajtó, ilyenkor bele kell húzni, és be kell kapcsolni a szirénát. Ekkor megjelenik a gyorshajtó autójának állapotát jelző piros csík, amit ütközésekkel kell nullára csökkenteni. Érdemes jó nagy lendülettel beledurrantani az előttünk haladó járgányba, ha elhaladunk mellette, akkor a visszapillantóval, illetve a hátranézés gomb segítségével figyeljük, merre próbál mellettünk utat törni a gazfickó, és álljunk az útjába, vagy ha lehetséges, akkor tolassunk is az irányába, hogy még nagyobb kárt okozzunk a kocsijában. Érdemes a HSV Coupé GTS-t választani, bár az útfekvése rosszabb, mint a BMW-nek, de a nagyobb végsebesség jól jöhet az üldözés során. Az aranyéremhez hét, az ezüsthöz 5, a bronzéremhez 3 gyorshajtót kell lekapcsolnunk.

II.1.2.3.3.4. Mercedes CL55 AMG Challenge

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 3
- Választható autók: Mercedes-Benz CL55 AMG

Aranyérem: 15000 pont, ezüstérem: 5000 pont, bronzérem: 1500 pont

Aránylag könnyű feladat, az összes versenyző AMG CL55-tel indul, így az erőviszonyok abszolút egyenlők. Két kör alatt kell az első helyre verekedni magunkat, ami igazán könnyedén kivitelezhető, a legjobb, ha már az első pár kanyar után az élre törünk, és elhúzunk annyira a többiektől, hogy egy-egy kisebb hiba is beleférjen. Külön előnyt jelent, hogy ilyen meglehetősen gyors autóval száguldozunk, a rendőröknek semmi esélye sincs ellenünk, nem kell azzal foglalkozni, hogy kilökdössük őket, aránylag könnyedén magunk mögött tudjuk hagyni őket.

II.1.2.3.3.5. Ford VS Chevy Showdown

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 4
- Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, Ford SVT Mustang Cobra R

Aranyérem: 50000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 5000 pont

Hatalmas különbség van az érmekért kapható pontok között, semmiképpen sem szabad megelégedni a második helyezéssel, a két pontszám közötti különbségért kettő drágább, vagy akár több olcsó autót is megvásárolhatunk. Ez amúgy nem lesz egyszerű feladat, nagyon agresszívek a rendőrök, és rengeteg van elszórva a pályán. Mindenképpen gyorsan meg kell szabadulni a ránk tapadó zsernyákoktól, mert ha ez nem sikerül, akkor nagyon kellemetlen pillanatokat okozhatnak, és emiatt aztán könnyen elbukhatjuk a versenyt. Érdemes a Ford SVT Mustang Cobra-t választani, jól gyorsul, a végsebessége is megfelelő, és vezetni is kellemesebb, mint a Corvette-et.

II.1.2.3.3.6. American Woodland Tournament

- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 3
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 35000 pont, ezüstérem: 10000 pont, bronzérem: 3500 pont

Három versenyből álló sorozat, ahhoz képest, hogy az előbb egy versenyen bezsebelhettünk 50000 pontot, most jócskán meg kell szenvednünk az aranyéremért járó 35000 pontért. Érdemes minden versenyt megnyerni, de az sem nagy baj, ha valamelyiken csak másodikként futunk be, a végső értékelésnél úgyis az összpontszám számít.

II.1.2.3.3.6.1. Első verseny - National Forest

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, Ford SVT Mustang Cobra R, Dodge Viper GTS

Az előző versenyhez hasonlóan itt is érdemes a Ford SVT Mustang Cobra-t választani. A rendőrök és az ellenfelek is keményebbek mint eddig, egyetlen kis hiba miatt is el lehet veszíteni a versenyt. Érdemes a legelején az élre törni, hogy minél gyorsabban sikerüljön némi előnyre szert tenni. Így kisebb hibák után is vissza tudjuk szerezni az első helyet. Egy-egy nagyobb hiba viszont végzetes lehet.

II.1.2.3.3.6.2. Második verseny - Alpine Trail

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, SVT Mustang Cobra R, Dodge Viper GTS

A gyorsulása miatt érdemes a Corvette-et választani, főleg, ha az előző versenyt sikerült megnyerni. Ebben az esetben ugyanis első helyről indulunk, és ha jól startolunk, az első pár száz méteren már jól el lehet húzni a többiektől. Aránylag rövid pálya, ha nem hibázunk túl nagyot, akkor simán meg lehet nyerni. Ha a többiek utolérnek, akkor viszont az előző versenyhez hasonló kemény meccsre számíthatunk.

II.1.2.3.3.6.3. Harmadik verseny - Coastal Parkland

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, SVT Mustang Cobra R, Dodge Viper GTS

Hasonlóan kemény verseny, mint az előző kettő, a rendőrök egyre pofátlanabbak, az ellenfelek sem hagyják magukat, egyre keményebben küzdenek az elsőségért. Itt is érdemes a Corvette-et választani, ha sikerült megnyernünk az előző versenyt, akkor az első helyről indulunk, és a kocsi gyorsulását kihasználva könnyen el tudunk húzni a többiektől. Ezután persze nem lankadhat a figyelmünk egy pillanatra sem.

II.1.2.3.3.7. Wine Country Quota

- Verseny típusa: Be the Cop
- Rendelkezésre álló idő: 5 perc
- Választható autók: Lamborghini Murciélago, Lamborghini Diablo 6.0 VT
- Erősítés: 3
- Helikopter: 3
- Útzár: 3

Aranyérem: 100000 pont, ezüstérem: 40000 pont, bronzérem: 10000 pont

Nyolc autót kell lekapcsolni az aranyéremhez, mindezt öt perc alatt, és ez bizony igen kemény feladat. Az első utunkba kerülő járgányt simán el lehet kapni, pont megfelelő lendülettel érkezünk, hogy egyetlen ütközéssel nullára redukáljuk a kocsi állapotát jelző csíkot. A másodiknál érdemes útzárat használni, a harmadikat és negyediket minél gyorsabban, kevés lökdösődéssel kell elkapni, lehetőleg természetesen minél gyorsabban, vészesen fogy az időnk. Az ötödiknél érdemes újra útzárat kérni, a hatodikat ugyanott kell elkapni (a lejtő végén), mint az elsőt, így megmarad két helikopteres segítség az utolsó két kocsihoz. Ha az utolsóra marad legalább fél perc, akkor van esély. Mindegy, hogy melyik autót választjuk, mindkettővel ugyanazok az esélyeink a feladat teljesítésére.

II.1.2.3.3.8. Autumn Sprint

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Lamborghini Murciélago, Aston Martin V12 Vanquish, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Lamborghini Diablo 6.0 VT, Porsche Carrera GT

Aranyérem: 75000 pont, ezüstérem: 25000 pont, bronzérem: 7500 pont

Single Race, de csupán egyetlen kört kell megtennünk. Ennek megvan a jó, és rossz oldala is, aránylag rövidebb táv kevesebb hibára ad lehetőséget, de a hibák kijavítására is kevesebb időnk marad. Elég kemény a mezőny, a választható autók mindegyike igazi műalkotás, ami ráadásul nagyon gyorsan tud haladni az utakon. Érdemes az Aston Martin-t választani, jól gyorsul, és a végsebessége is meggyőző. Mindentől függetlenül aránylag könnyű verseny, nincsenek olyan gyilkos manővereket bemutató rendőrök az utakon, mint amilyenekkel az előző versenyek során találkoztunk.

II.1.2.3.3.9. Tropical Open Tournament

- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 3
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 7500 pont, ezüstérem: 2500 pont, bronzérem: 750 pont

Három versenyből álló sorozat, melyet leküzdve nevetségesen kevés pontot kapunk jutalmul. Érdemes arra törekedni versenyek közben, hogy minél több rendőrt lerázzunk, és hogy minden körben mi haladjunk át elsőként a célvonalon, így összehozhatunk némi extra pontot, amivel némileg kárpótolhatjuk magunkat. Mindenképpen arra kell törekedni, hogy minden versenyt megnyerjünk.

II.1.2.3.3.9.1. Első verseny

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes-Benz CL55 AMG, Jaguar XKR Coupe

Két kör alatt kell felküzdeni magunkat az első helyre, érdemes a Z8-ast választani, az gyorsul a legjobban, így, ha bármi probléma adódna, gyorsan olajra tudunk lépni, illetve gyorsan utol tudjuk érni a többieket. A rendőrök nem okoznak túl nagy gondot, az ellenfelek aránylag kemény küzdenek, de nem annyira, hogy komolyan veszélyeztessék az első hely megszerzését.

II.1.2.3.3.9.2. Második verseny

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes-Benz CL55 AMG, Jaguar XKR Coupe

Ennél a pályánál is a Z8-ast érdemes választani, a pálya közepe felé elég sok éles kanyar van, ezeknél mindenképpen fékezni kell (akár a kéziféket is beüzemelve). A szinte állóra fékezett kocsi gyorsulási képessége egy-egy ilyen kanyar után eldöntheti, hogy sikerül-e megtartani az első helyet, vagy sem. Keskeny pálya, sok kanyar, sok fékezés, tehát az első hely megszerzése sok munkát igényel. A rendőrök itt sem zavarnak túl sok vizet, viszont a kanyargós szakaszon ők is okozhatnak kellemetlen meglepetéseket, ezért aztán ezen a pályán is érdemes minél hamarabb megszabadulni tőlük.

II.1.2.3.3.9.3. Harmadik verseny

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes-Benz CL55 AMG, Jaguar XKR Coupe

Az előző pályához hasonlóan itt is elég keskeny utakon kell száguldoznunk, és itt is fel kell készülni a kellemetlen kanyarokra. A jó gyorsulási képessége miatt mindenképpen érdemes a Z8-ast választani, az előző pályánál leírtak miatt. A rendőrökkel ezen a pályán nem kell foglalkozni különösebben, nem valószínű, hogy túlságosan ránk tapadnának.

II.1.2.3.3.10. Parklands Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: 3
- Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes-Benz CL55 AMG, Jaguar XKR Coupe

Aranyérem: 15000 pont, ezüstérem: 5000 pont, bronzérem: 1500 pont

Az előző pályák andalító, figyelemelterelő célzattal kerülhettek be a játékba, azok csupán bemelegítésként szolgáltak ehhez a kifejezetten kemény, alattomos versenyhez. Az ellenfelek, és a rendőrök is szemmel láthatóan durvábbak, mint korábban, az előbbiek minden eszközt bevetnek ahhoz, hogy lekapcsoljanak minket, az utóbbiak pedig mindent megtesznek, hogy a rendőrök által okozott problémáinkat kihasználják. Ezen a pályán nagyon jól ki lehet használni az alternatív útvonalakat, nem feltétlenül a pálya lerövidítésére, inkább a rendőrök lerázására szolgálnak. Ha egy minket üldöző rendőr nem követ minket a mellékúton, akkor elég nagy az esélye, hogy el tudunk húzni előlük.

II.1.2.3.3.11. BMW M5 Challenge

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: BMW M5

Aranyérem: 20000 pont, ezüstérem: 8000 pont, bronzérem: 2500 pont

Három körös verseny, egyenlő esélyekkel indul minden versenyző, hiszen mindenki egy-egy BMW M5-ös volánja mögül próbál az élre törni. Az M5-ös menettulajdonságait figyelembe kell venni, tehát észben kell tartani mindvégig a verseny során, hogy járgányunk kanyarban könnyen borul, illetve fékezések után nehezebben gyorsul. Mivel az ellenfelek is ugyanilyen kocsival mennek, nem az első hely megszerzése lesz emiatt nehezebb, inkább a pofátlanul támadó, ránk tapadó rendőröket lesz keményebb levakarni. Érdemes rögtön akkor kitolni a kocsijuk hátsóját, és így megpörgetni őket, amikor elindulnak az út széléről, így nagyon gyorsan meg tudunk szabadulni tőlük, és sok kellemetlen pillanatot meg tudunk spórolni.

II.1.2.3.3.12. Ferrari 360 Spider Delivery

- Verseny típusa: Point-to-Point
- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: Ferrari 360 Spider

Aranyérem: 35000 pont, ezüstérem: 10000 pont, bronzérem: 3500 pont

Régi nem látott ismerős, újra egy dögös járgányt kell időre leszállítanunk. A feladat teljesítésére szánt 5 perc15 másodperc elég szűkös, ráadásul, ha az aranyérmet szeretnénk megszerezni, 4 perc 45 másodperc alatt teljesíteni kell a távot. Ezüsthöz nem kell annyira iparkodni, elég, ha 5 perc alatt beérünk a célba. A Ferrari szerencsére elég gyors ahhoz, hogy a távot a megadott időn belül aránylag könnyen teljesítsük, persze a rendőrök itt is okozhatnak egy-két kellemetlen pillanatot. Okosan, megfontoltan kell vezetni, és mindenképpen törekedni kell arra, hogy megszerezzük az aranyérmet.

II.1.2.3.3.13. Convertible Cruise Race

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Porsche Carrera GT, BMW Z8

Aranyérem: 50000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 5000 pont

Az első helyért folytatott küzdelmet igen csak megnehezítik a gyors autókban száguldozó, mindenre elszánt ellenfelek, illetve az utánunk eredő rendőrök. Érdemes a Porsche Carrera GT-t választani, gyors, megbízható kocsi, nagyon jó menettulajdonságokkal. A kanyarokban is jól teljesít, nem kell attól félnünk, hogy kicsit nagyobb sebességnél rögtön fejre állunk. Az első körben jól el kell húzni a többiektől, hogy az esetleges vezetési hibák, a rendőrök trükkjei ne veszélyeztessék a pozíciónkat. Gyönyörű tájakon száguldozunk, szemkápráztatóan süt a nap, de egy pillanatig se lankadjon, vagy kalandozzon el a figyelmünk, mert egy kisebb hiba is végzetes lehet, még akkor is, ha sikerült jól elhúzni a többiektől.

II.1.2.3.3.14. Lamborghini VS Porsche Showdown

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Lamborghini Murciélago, Lamborghini Diablo 6.0 VT, Porsche Carrera GT, Porsche 911 Turbo

Aranyérem: 75000 pont, ezüstérem: 25000 pont, bronzérem: 7500 pont

Kemény ellenfelek, kemény rendőrök. Húzzunk el minél jobban már az első körben, ezután vigyázzunk, nehogy egy szembejövő kocsinak nekimenjünk, vagy a rendőrök kilökjenek, egyetlen kis hiba is végzetes lehet. A célegyenes után közvetlenül található egy rövidítés (jobbra), ezt minden körben ki kell használni. Ezzel a trükkel a többi versenyzőt, és a rendőröket is lerázhatjuk. Az első körnél lehet egy kis tülekedés, nem szabad rögtön az élre törni, elég, ha az első pár kanyar után veszszük át a vezetést.

II.1.2.3.3.15. Mercedes CLK-GTR Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: 3
- Választható autók: Mercedes CLK-GTR

Aranyérem: 100000 pont, ezüstérem: 40000 pont, bronzérem: 10000 pont

Borzasztóan gyors autókkal, de nem annyira kemény ellenfelekkel kell szembenéznünk, mint amilyenekkel az előző versenyek során találkoztunk. Nem szabad beérni a második, vagy harmadik hellyel, az első helyért járó 100000 pont jó néhány autó, vagy pálya megvásárlásához elegendő. Éppen ezért rögtön a verseny kezdetén vegyük át a vezetést, és húzzunk el a többiektől. A rendőrök nem keménykednek túlzottan, így már csak arra kell figyelnünk, hogy a száguldozás közben el ne veszítsük uralmunkat a kegyetlenül gyors járgányunk felett.

II.1.2.3.3.16. German Showdown Tournament

- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 4
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 150000 pont, ezüstérem: 60000 pont, bronzérem: 15000 pont

A Mediterranian Challenge ág utolsó verseny sorozata, de az első, amiben az erőfeszítéseinket végre megfelelő mértékben díjazzák is. Érdemes versenyeken maximálisan jól teljesíteni, a végső értékelés során megszerezhető aranyérem, és az érte járó 150000 pont minden fáradozást megér. Négy versenyen kell bizonyítanunk, ehhez a játék legbrutálisabb járgányai nyújtanak segítséget.

II.1.2.3.3.16.1. Első verseny - Scenic Drive

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Mercedes CLK-GTR, Porsche Carrera GT

Egy környi, de ettől függetlenül rövidnek nem mondható verseny. Mindenképpen érdemes a Mercedes CLK-t választani, a Porcheval szinte lehetetlen visszakerülni az első helyre, ha hibázunk. Rendőrök, és ellenfeleink keményen támadnak minket, nagyon észnél kell lenni még akkor is, ha sikerül elhúzni a többi versenyzőtől.

II.1.2.3.3.16.2. Második verseny - Tropical Sunset

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Mercedes CLK-GTR, Porsche Carrera GT

Kemény menet, a rendőrök minden létező trükköt bevetnek, sőt még kitalálnak néhány addig elképzelhetetlen galádságot is. Ha az első versenyen sikerült elsőként végezni, akkor első helyről indulunk, és a Mercedes CLK-val simán el tudunk húzni annyira a többiektől, hogy ha hibáznánk, még mindig vissza tudjuk szerezni az első helyet. Az első hely hátránya: a rendőrök rögtön rád tapadnak, az ellenfeleink pedig rendőri kíséret nélkül eredhetnek a nyomunkba. Minden rendőrt gyorsan le kell rázni, mivel eszelősen gyors a járgányunk, ezért nem feltétlenül kell lökdösődni.

II.1.2.3.3.16.3. Harmadik verseny - Autumn Crossing
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Mercedes CLK-GTR, Porsche Carrera GT

Hihetetlen, de igaz, az előző kettőnél még keményebb verseny, rengeteg rendőr van az utakon, és bevetik az összes létező trükköt, folyamatosan útzárakat pakolnak ki, helikoptereket, és erősítést hívnak, nagyon eltökéltek abban, hogy a verseny vége előtt megállítsanak minket. Az ellenfelek persze kihasználják, hogy a rend összes őre a nyakunkba liheg, egyetlen pinduri hiba is rögtön megbosszulja magát.

II.1.2.3.3.16.4. Negyedik verseny - Mediterranean Paradise
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Mercedes CLK-GTR, Porsche Carrera GT

Aránylag könnyű verseny, az előzőekhez képest szinte pihenésként hat. Bár elég sokáig képesek lépést tartani velünk az ellenfelek, de a kisebb rendőri aktivitás, és kisebb forgalom miatt kevesebb a hiba lehetőség is. Elég, ha okosan végigszáguldunk egy CLK-GTR-rel a pályán, csak arra ügyeljünk, hogy túl sokszor ne pördüljünk ki a kanyarokban.

II.1.2.3.4. Fall Classic Knockout sorozat

II.1.2.3.4.1. Fall Classic Knockout
- ▶ Verseny típusa: Lap Knockout
- ▶ Körök száma: 5
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Opel Speedster

Aranyérem: 3000 pont, ezüstérem: 900 pont, bronzérem: 300 pont

Az előző sorozat versenyei után furcsának tűnik az érmekért kapható pontok száma, de a Mediterranean sorozatnál is először könnyű, majd egyre nehezebb versenyek következtek, melyeknek a tétje egyre több pont volt. A Fall Classic sorozat első versenye eleinte könnyűnek tűnik, ugyanolyan járgányok, egyenlő esélyek. Ám nagyon kemények a rendőrök, igen csak megnehezítik a dolgunkat. Mivel a Speedster-ünk - bár nagyon jó kocsi - végsebességét tekintve nem tartozik a legerősebb járgányok közé, ezért erőből nem tudjuk lenyomni a zsernyákokat. Trükközni kell, figyelni a visszapillantót, és ha lehetőség adódik, csaljuk a rendőrautókat a szemből érkező autók elé.

II.1.2.3.4.2. Mediterranean Touring Challenge
- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: BMW M5, Ford TS50, Mercedes CL55 AMG,

Aranyérem: 7500 pont, ezüstérem: 2500 pont, bronzérem: 750 pont

Három kör, öt átlagos ellenfél. Ez azonban nem jelenti azt, hogy könnyedén megszerezhetjük az első helyet. Az aranyéremért keményen meg kell küzdenünk, már az első körben jól el kell húzni az ellenfelektől, a második-harmadik körben ugyanis megindul az élethalál-harc a rendőrök ellen, akik minden létező eszközt bevetnek ellenünk. Nagyon ügyesen kell manőverezni, ha egyáltalán el akarunk jutni a pálya végéig. Rögtön toljuk ki a rendőr kocsi hátulját, amint elindulnak utánunk az út széléről, toljuk neki őket a szembejövő járgányoknak, és menekülünk, ha ezek közül egyiket sem tudjuk megoldani.

II.1.2.3.4.3. Australian Invitational Tournament
- ▶ Verseny típusa: Tournament
- ▶ Versenyek száma: 4
- ▶ Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 20000 pont, ezüstérem: 8000 pont, bronzérem: 2500 pont

Véres leszámolás résztvevőivé válunk, Ausztrália két legdögösebb járgánya csap össze egy négy versenyből álló versenysorozat során, hogy kiderüljön, melyik a legjobb a jók között. Nagy küzdelem áll előttünk, amit a program ismét csak néhány pontocskával honorál, de hát már megszokhattuk, hogy nehéz sors vár ránk. A pontozásos rendszer ugyanúgy működik, mint a Mediterranean Challenge versenyei során, tehát elméletileg van lehetőség egyszer (esetleg kétszer) beérni a második helyezéssel, de mégis érdemes biztosra menni, és megnyerni minden futamot.

II.1.2.3.4.3.1. Első verseny - Palm City Island
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Ford TS50, HSV Coupé GTS

Csupán két kör, gondolhatnánk, ha ez a kör nem lenne ennyire irgalmatlanul hosszú. Már megtanulhattuk az előző versenyek során, hogy ez bizony nem sok jót jelent, minél hosszabb a verseny, annál több az esély, hogy hibázzunk, illetve annál több az esélyünk, hogy összefusunk rendőrökkel. Éppen ezért gyorsan el kell húzni a többiektől, és minél nagyobb előnyre kell szert tenni, hogy egy-két hibával, rossz kanyarvétellel, esetleg ütközéssel még ne veszítsük el teljesen a reményt. Érdemes a HSV Coupé-val indulni a versenyen, a hosszú táv során nagy hasznát vesszük majd a plusz sebességnek.

II.1.2.3.4.3.2. Második verseny - Fall Winds
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Ford TS50, HSV Coupé GTS

Az előzőnél könnyebb verseny, az ellenfelekről szinte meg is lehet feledkezni, a rendőrök nehezítik meg csak kicsit a dolgunkat, de ők sem túlzottan. Érdemes ennél a versenynél is a „gyorsan húzunk el, hogy legyen némi előnyünk" taktikát követni. Ha nem sikerül tökéletes köröket futni, akkor is meg tudjuk nyerni ezt a futamot.

II.1.2.3.4.3.3. Harmadik verseny - Calypso Coast
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Ford TS50, HSV Coupé GTS

Hasonló nehézségű, mint az előző futam. El kell kerülni, hogy több rendőr is ránk akaszkodjon egyszerre a második körben, mert akkor könnyen elbukhatjuk a versenyt. Ha sikerül minimális előnyre szert tenni, akkor az ellenfelekkel nem kell foglalkozni. Ha mégsem tudjuk lerázni a piócaként ránk tapadó rendőröket, használjuk ki az alternatív útvonalakat, még akkor is, ha esetleg így egy picivel hosszabb utat kell bejárjunk.

II.1.2.3.4.3.4. Negyedik verseny - National Forest
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Ford TS50, HSV Coupé GTS

Amit az előző futamnál leírtunk, teljes mértékben megállja a helyét az utolsó futam esetében is. Ha a pontversenyben sikerült jelentős előnyre szert tennünk, akkor egy esetleges második helyezés miatt nem

kell újraindítani a futamot, bár természetesen az a legelegánsabb, ha az utolsó versenyen is mi szakítjuk át a célszalagot.

II.1.2.3.4.4. BMW Z8 Delivery

- ▶ Verseny típusa: Point-to-Point
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: -
- ▶ Választható autók: BMW Z8

Aranyérem: 15000 pont, ezüstérem: 5000 pont, bronzérem: 1500 pont

Újra ponttól-pontig feladat, ezúttal egy dögös Z8-ast kell eljuttatni a kezdőponttól a célpontig. Az eddigi autó leszállítós versenyeknél hosszabb pályát kell leküzdenünk, de szerencsére ehhez arányosan több idő is rendelkezésünkre áll. Ha megelégszünk a bronzéremmel, akkor 7 perc 30 másodperc alatt kell beérnünk, ha inkább ezüstre fáj a fogunk, akkor 7 percig száguldozhatunk, ha pedig aranyéremmel szeretnénk távozni, akkor 6 perc 45 másodpercünk lesz a táv teljesítésére. A rendőröket aránylag könnyen lerázhatjuk, elég, ha az önfeledt száguldásra koncentrálunk.

II.1.2.3.4.5. Dodge VS Chevy Showdown

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Dodge Viper GTS, Chevrolet Corvette Z06

Aranyérem: 50000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 5000 pont

Újabb leszámolás, ezúttal Detroit nagyágyúi, a Dodge Viper GTS és a Chevrolet Corvette Z06 sorakozik fel egy mindent eldöntő küzdelemre. Érdemes a Dodge-ot választani, jól gyorsul, a végsebessége is kellemes, a menettulajdonságai kiválóak. Kemény versenyre kell felkészülni, az ellenfelek sem hagyják magukat, és a rendőrök is bevetnek minden gonosz trükköt. Ne lankadjon a figyelmünk egy pillanatra sem, kellemetlen, ha a harmadik körben kapnak el minket a rendőrök, márpedig ezen a versenyen ez könnyen előfordulhat.

II.1.2.3.4.6. Coastal Knockout

- ▶ Verseny típusa: Lap Knockout
- ▶ Körök száma: 5
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider, Porsche 911 Turbo, HSV Coupé GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06

Aranyérem: 35000 pont, ezüstérem: 10000 pont, bronzérem: 3500 pont

A játék autótermésének legjava felsorakozik a versenyen, de a verseny nehézségét mégsem az ellenfelek, sokkal inkább a rendőrök jelentik. Minden második bokor mögött meglapul egy, a prédára várva. Gyorsan le kell rázni minden nyomunkba eredő rendőrt, elég hosszú - öt körös - verseny, nagyon sok időnk, és lehetőségünk van arra, hogy hibázzunk. Az ellenfeleink rögtön kihasználják, ha csak akár rosszul fékezünk, de egy komolyabb hibát követően biztos egy-két hellyel távolabb kerülünk hőn áhított célunktól, az első helytől.

II.1.2.3.4.7. Ferrari 550 Barchetta Pininfarina Delivery

- ▶ Verseny típusa: Point-to-Point
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: -
- ▶ Választható autók: Ferrari 550 Barchetta Pininfarina

Aranyérem: 100000 pont, ezüstérem: 40000 pont, bronzérem: 10000 pont

A szokásos „vidd innen egészen odáig" típusú versenyen egy dögös Ferrari-t kell leszállítanunk. Végre nem csak a feladat nehézsége, de a kapható pontszám is kezdi elérni a Mediterranean Challenge során megszokott szintet, ha eddig megelégedtünk holmi második helyezésekkel, itt az ideje, hogy megembereljük magunkat, és semmiképpen se adjuk az aranyéremnél alább. A bronzhoz nem kell túlságosan összetörni magunkat, elég, ha 6 perc 30 másodperc alatt érünk el a célig, 6 perc 15 másodperc áll rendelkezésre, ha inkább az ezüstérmet szeretnénk megkaparintani, de nem is lehet kérdés, hogy inkább az aranyérmet célozzuk meg, amihez 6 percen belüli szintidőt kell fussunk.

II.1.2.3.4.8. Supercar Open

- ▶ Verseny típusa: Tournament
- ▶ Versenyek száma: 3
- ▶ Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 75000 pont, ezüstérem: 25000 pont, bronzérem: 7500 pont

Újabb kemény küzdelem, újra meglehetősen kevés ponttal honorálva. Három versenyen kell bizonyítanunk, a pontozásos rendszer a szokásos, viszont az elérhető - és egyben a versenyek megnyeréséhez elengedhetetlen - sebesség szokatlanul magas lesz. A játék legdurvább autói közül is a krém sorakozik fel, és sofőrjeik mindent megtesznek, hogy megkeserítsék életünket.

II.1.2.3.4.8.1. Első verseny - Wine Country

- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK GTR, Ferrari F50

Ahogy már a versenysorozat bemutatójánál előre jeleztük, ezeken a futamokon bizony döbbenetesen gyors mindegyik kocsi, mindegy, melyiket választjuk, eltart egy ideig, mire sikerül megszokni a borzalmas sebességet, illetve azt, hogy egy szempillantás alatt fel tudunk borulni. Ha már teljes biztonsággal uralni tudjuk a járgányokat, akkor igazán kellemes száguldozásban lesz részünk. A rendőrök sem tétlenkednek, ők is a „szuperkocsikban" száguldoznak utánunk, de a verseny nehézségét mégis inkább a hatalmas sebesség, és a pontos, folyamatos koncentrációt megkövetelő pálya adja.

II.1.2.3.4.8.2. Második verseny - Calypso Coast

- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK GTR, Ferrari F50

Szinte minden tekintetben hasonló az előző futamhoz, egyetlen kellemes kivétellel, a szokásosnál kevesebb számban tanyáznak rendőrök az út mellett, így most végképp nem velük, hanem inkább a pontos kanyarvétellel, és a lóerők uralásával kell foglalkoznunk.

II.1.2.3.4.8.3. Harmadik verseny - Mediterranean Paradise

- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK GTR, Ferrari F50

A versenysorozat utolsó futamán csak elvétve találunk rendőröket, és ha minden jól megy, akkor mostanra már végképp sikerült megtanul-

nunk, hogy is kell vezetni a világ leggyorsabb autóit. Ha ez tényleg így van, akkor csupán hátra kell dőlni, élvezni a sebességet, nyugodtan felfoghatjuk ezt az előző futamoknál rövidebb, egy körös versenyt afféle jutalomjátékként.

II.1.2.3.4.9. General Motors Tropical Challenge

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Opel Speedster, Vauxhall VX220,

Aranyérem: 7500 pont, ezüstérem: 2500 pont, bronzérem: 750 pont

Mindegy, melyik autót választjuk, az ellenfeleink sok vizet nem zavarnak majd a verseny során. Nem úgy a rendőrök, akik az előző versenyek lazasága után most teljes erőbedobással emlékeztetnek minket arra, hogy a Hot Pursuit sorozatnak bizony ők is főszereplői, nem holmi statiszták. Nem szabad hibázni, gyorsan meg kell szabadulni tőlük, ha pedig ez nem megy, akkor tökéletes, és gyors kanyarvételekkel, illetve járgányunkat folyamatosan maximális sebességen tartva kell megszabadulni tőlük.

II.1.2.3.4.10. Calypso Knockout Challenge

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 5
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes CL55 AMG, Jaguar XKR

Aranyérem: 15000 pont, ezüstérem: 5000 pont, bronzérem: 1500 pont

Azt hittük, már mindent láttunk, de most megtanuljuk, nem szabad elbizakodottan, megszokásból, lazán vezetni. Az amúgy is meglehetősen hosszú verseny során az ellenfeleket gyorsan lerázhatjuk, a fő problémát a rendőrök jelentik. A barátainknak nem igazán nevezhető törvényőrei a harmadik és negyedik körben elkezdik a legrosszabb helyekre kipakolni az útzárakat. Ha keresztben álló rendőrautót látunk, rögtön lassítsunk, és jól nézzük meg, hogy az út melyik oldalán vannak a tüskék. Ezután célozzuk be a másik oldalt, és gyorsan tűnjünk el onnan. Ha szerencsénk van, akkor az üldözőinket sikerül lekoptatni. Ha eleve nincs szerencsénk, akkor ráfutunk a tüskékre, és ezután már csak pár száz métert tudunk megtenni a totálisan tönkrevágott kerekeinkkel. Nem is érdemes szenvedni, inkább rögtön újra kell indítani a versenyt, és megfogadni, hogy az újbóli nekifutás során jobban figyelünk a már említett útzárakra. Persze az útzárak mellett arra is figyelni kell, hogy egyik körbe se essünk vissza a legutolsó helyre, ez egy Knockout verseny.

II.1.2.3.4.11. Fall Winds Quota

- Verseny típusa: Be the Cop
- Rendelkezésre álló idő: 5 perc
- Választható autók: Ford TS50, Ford Crown Victoria
- Erősítés: 3
- Helikopter: 3
- Útzár: 1

Aranyérem: 20000 pont, ezüstérem: 8000 pont, bronzérem: 2500 pont

Jó rég volt már, mikor utoljára rendőr kocsiba pattanhattunk, most újra itt a lehetőség, hogy megtanítsuk kesztyűbe dudálni a pofátlan gyorshajtókat. Az aranyéremhez hét, ezüsthöz öt, bronzhoz három autót kell lekapcsolnunk öt perc alatt. Az eddig megoldott hasonló feladatokhoz képest ez kimondottan könnyűnek számít, az első négy kocsit simán lökdöséssel kapjuk el, a maradék háromhoz érdemes helikoptert hívni. A lökdösődést persze érdemes nagy lendülettel, illetve sebességgel kivitelezni, egy, maximum két ütközéssel kell lekapcsolni a száguldozókat, ha nem szeretnénk túl sok időt vesztegetni.

II.1.2.3.4.12. All American Tournament

- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 6
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 35000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 3500 pont

Még alig feledtük el az előző versenysorozat megpróbáltatásait, máris itt a hat futamból álló, fáradozásainkat csekély pontszámmal honoráló All American Tournament. Csakis igazi amerikai izomjárgányok közül választhatjuk ki a számunkra legmegfelelőbbet, hogy azzal szaggassuk fel az aszfaltot, és azzal gyalázzuk le szánalmas ellenfeleinket.

II.1.2.3.4.12.1. Első verseny - Island Outskirts

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Dodge Viper GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06

Érdemes a Dodge Viper GTS-t kiválasztani, így ellenfeleinket el is felejthetjük, nem úgy a rendőröket, akik a Calypso Knockout Challengehez hasonlóan mindent bevetnek ellenünk, főleg kedvenc eszközükkel, az útzárakkal próbálnak meg ellehetetleníteni minket. Amint meglátunk egy keresztben álló rendőrautót, fékezzünk, és az autó felé kanyarodva kerüljük ki az útzárat.

II.1.2.3.4.12.2. Második verseny - National Forest

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Dodge Viper GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06

Enyhén, de mégis nehezebb az előző futamnál, a rendőrök továbbra is kíméletlenek, de most már az ellenfelek is kapcsolnak, kezd kiegyenlítődni a küzdelem. Nem szabad hibázni, és minden lehetőséget ki kell használni ahhoz, hogy legalább egy kis előnyre szert tegyünk.

II.1.2.3.4.12.3. Harmadik verseny - Fall Winds

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Dodge Viper GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06

A versenysorozat közepénél van egy szusszanásnyi időnk, bár az ellenfelek továbbra is erősek, úgy tűnik, a rendőröknél kajaidő van, alig-alig találunk bokorban bujkáló rendfenntartót a pályán. Az előzőeknél jóval könnyebben megnyerhető verseny.

II.1.2.3.4.12.4. Negyedik verseny - Palm City Island

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Dodge Viper GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06

Remélhetőleg sikerült kipihenni a fáradalmakat az előző versenyen, a rendőrök visszatértek ugyanis, és most borzasztóan kemények, mini-

mum kettesével támadnak, néha többen. Ha ez nem lenne elég, ráadásként a futam borzasztóan hosszú. Mindenképpen ki kell használni a rövidítéseket, amiből van is rengeteg. Rázzuk le a rendőröket, ha másképp nem megy, akkor kemény ütközésekkel, ha túl sokan ránk tapadnak, szinte lehetetlen feladattá válik az aranyérem megszerzése.

II.1.2.3.4.12.5. Ötödik verseny - Alpine Trail

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Dodge Viper GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06

A rendőrök az előző futamhoz hasonlóan kemények, de szerencsére elég rövid köröket kell leküzdenünk, gyorsan le lehet gyűrni a távot. Ettől függetlenül nem szabad hibázni, mert a rövid táv hátránya az, hogy nem marad időnk újra felküzdeni magunkat az első helyek egyikére, ha kipördülünk, vagy felborulunk.

II.1.2.3.4.12.6. Hatodik verseny - Coastal Parklands

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: Dodge Viper GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06

Amikor már azt hisszük, mindent láttunk, a program mindig rátesz még egy lapáttal. A sorozat utolsó futamán a rendőrök minden eddiginél keményebben lépnek fel ellenünk, és az ellenfeleink is megtanulták, hogyan is kell vezetni egy versenyen. Egyetlen hibát sem engedhetünk meg magunknak, akár egy rossz fékezés is eggyel rosszabb helyezést hozhat.

II.1.2.3.4.13. Lamborghini Murciélago Delivery

- Verseny típusa: Point-to-Point
- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: Lamborghini Murciélago

Aranyérem: 50000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 5000 pont

Messze a legnehezebb Point-to-Point feladat, hosszú távot kell leküzdenünk, és nagyjából minden kanyar után egy újabb rendőr szegődik a nyomunkba. A feladat jellegéből adódóan - tehát hogy nagyon gyorsan kell egyik ponttól a másikig eljutnunk - nincs időnk arra, hogy mecscselgessünk a rendőrökkel, kénytelenek vagyunk lerázni őket, és ezt csak úgy tudjuk megtenni, ha folyamatosan maximális sebességgel hajtunk, és még a hajtűkanyarokat is borzasztó sebességgel vesszük be. 3 perc 50 másodperc alatt kell teljesítsünk a bronzéremért, 3 perc 30 másodperc alatt az ezüstért, 3 perc 15 másodperc alatt az aranyéremért.

II.1.2.3.4.14. Lamborghini Diablo Challenge

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: 3
- Választható autók: Lamborghini Diablo 6.0 VT

Aranyérem: 75000 pont, ezüstérem: 25000 pont, bronzérem: 7500 pont

Egyforma autók, azonos esélyek. Elég hosszú verseny ahhoz, hogy legyen időnk, és módunk hibázni, de arra is van időnk, hogy a hibákat helyrehozzuk, és visszaszerezzük az első pozíciót. A rendőrök nem annyira veszélyesek, mint az előző néhány verseny során, de ettől függetlenül nem szabad megfeledkezni róluk sem, főleg, mivel nagyjából minden tizedik méteren vár ránk egy.

II.1.2.3.4.15. Palm City Quota

- Verseny típusa: Be the Cop
- Rendelkezésre álló idő: 5 perc
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS
- Erősítés: 2
- Helikopter: 2
- Útzár: 2

Aranyérem: 100000 pont, ezüstérem: 40000 pont, bronzérem: 10000 pont

Alapvetően egy meglehetősen kemény rendőrös küldetés, mindenesetre pozitív változás, hogy végre igazán komoly, dögös rendőrautók állnak a rendelkezésünkre. Érdemes a Porsche-t vagy a Dodge Viper-t választani, ezek jól gyorsulnak, és a végsebességük is hozzásegíthet a szabályszegők hatékony, gyors elfogáshoz. Aranyérem megszerzéséhez nyolc, ezüsthöz hat, bronzhoz 4 autót kell lekapcsolnunk. Az előző rendőrös küldetésekhez képest most kevesebb segítség áll rendelkezésünkre, a helikopteres erősítést, és az útzárakat érdemes az utolsó négy autónál elleni.

II.1.2.3.4.16. McLaren F1 LM Delivery

- Verseny típusa: Point-to-Point
- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: McLaren F1 LM

Aranyérem: 150000 pont, ezüstérem: 60000 pont, bronzérem: 15000 pont

A játék egyik leggyorsabb, legmenőbb kocsiját kell időre eljuttatnunk egyik ponttól a másikig. A dolgunkat megnehezíti, hogy minden eddiginél kevesebb időt kapunk a feladat teljesítésére, aranyérem megszerzéséhez 2 perc 35 másodperc alatt, ezüstérem megszerzéséhez 2 perc 50 másodperc alatt, bronzérem megszerzéséhez 3 perc 05 másodperc alatt kell leszállítani a járgányt. Rendőrök nélkül mindez még a rövid időhatár ellenére is könnyű lenne, de a falkában nyomunkba eredő zsernyákok

II.1.2.4. Championship

II.1.2.4.1. A versenymód ismertetése

Ahogy már a Hot Pursuit mód bevezetőjénél is említettük, érdemes először a Championship mód versenyeivel kezdeni a pontgyűjtögetést, ebben a módban nem kell a rendőrökkel is megküzdeni az amúgy is kemény ellenfelek mellett. A mód hátránya, hogy a rendőrök hiánya miatt versenyenként kevesebb pontot tudunk összegyűjteni.

II.1.2.4.2. Nyitó verseny - Opel Speedster Time Trial

- Verseny típusa: Time Trial
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: Opel Speedster

Aranyérem: 1500 pont, ezüstérem: 450 pont, bronzérem: 150 pont

A világbajnokká válásunk rögös útján megtesszük az első lépéseket, vagyis az első kilométereket. A feladatunk szerint három kört kell száguldoznunk a pályán, ezután a program a legjobb köridőnk alapján ki-

osztja, hogy milyen érmet sikerült kiérdemelnünk. Az aranyéremhez 2 perc 40 másodperces, vagy annál jobb köridőt kell fussunk, az ezüsthöz legalább 3 perc alatt kell fussunk egy kört, a bronzéremhez legalább 3 perc 15 másodperces időt kell elérnünk. Egészen könnyű verseny, ennek megfelelően a nyerhető pontok száma sem túlságosan sok.

II.1.2.4.3. Vauxhall Championship sorozat

II.1.2.4.3.1. Vauxhall Championship
- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 4
- Választható autók: Vauxhall VX220

Aranyérem: 3000 pont, ezüstérem: 900 pont, bronzérem: 300 pont

Abszolút egyszerű és könnyű verseny, két kört kell megtenni, hatalmasat kell ahhoz hibázni, hogy ne mi legyünk az elsők a második kör végén. Érdemes már az első körben is elsőként áthaladni a célvonalon, jól jön az a plusz 75 pont.

II.1.2.4.3.2. Multinational Challenge
- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: BMW Z8, BMW M5, Ford TS50, Mercedes CL55 AMG, Jaguar XKR

Aranyérem: 7500 pont, ezüstérem: 2500 pont, bronzérem: 750 pont

Nagyon hosszú távot kell leküzdeni, de ebben az eddigi rekordszámú ellenfél sem fog minket megakadályozni. Érdemes a Z8-ast választani a nemzetközi mezőnyből, hogy még kevesebb esélyt adjunk a többieknek. Nem érdemes különösebben kihasználni az alternatív útvonalakat, ezen a pályán inkább hosszabb utat futunk be, ha lekanyarodunk a fő csapásvonalról.

II.1.2.4.3.3. Mercedes CL55 AMG Time Trial
- Verseny típusa: Time Trial
- Körök száma:
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: Mercedes CL55 AMG

Aranyérem: 20000 pont, ezüstérem: 8000 pont, bronzérem: 2500 pont

Három kör alatt kell beállítani a megadott köridőt, a feladat nem fog megizzasztani minket. Ha csak nem borul fel az autó, akkor legroszszabb esetben már a második körben teljesíteni tudjuk az aranyérmet jelentő 3 percen belüli időt. Ha mégsem sikerül, akkor 3 perc 10 másodperces idővel ezüstérmet, 3 perc 20 másodperces idővel bronzérmet szerzünk.

II.1.2.4.3.4. BMW Alpine Challenge Tournament
- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 3
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 15000 pont, ezüstérem: 5000 pont, bronzérem: 1500 pont

A játékban található BMW járgányok csapnak össze egy három futamból álló versenysorozatban. Szokás szerint most sem feltétlenül kell minden futamot megnyernünk, az összpontszám dönti el, hogy milyen érmet sikerül megszereznünk.

II.1.2.3.4.1. Első verseny - Fall Winds
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: BMW Z8, BMW M5

Az első körben könnyedén el tudunk húzni a többiektől, a dolgunk még könnyebb, ha a versenyhez egy Z8-ast választottunk. Két-három nagyobb hibát is össze kell hoznunk ahhoz, hogy lerontsuk az esélyeinket.

II.1.2.3.4.2. Második verseny - Alpine Trail
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: BMW Z8, BMW M5

Jóval könnyebb megnyerni a futamot, mint az előzőt, főleg, ha sikerült megnyerni az előzőt, és emiatt itt az első helyről indulunk. Aránylag rövidek a körök, így aztán gyorsan le lehet nyomni ezt a versenyt.

II.1.2.3.4.3. Harmadik verseny - Autumn Crossing
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 5
- Választható autók: BMW Z8, BMW M5

Hasonló nehézségű, mint az előző futam. Nem szabad felborulni, és akkor könnyedén be tudjuk biztosítani a győzelmünket.

II.1.2.4.3.5. Island Knockout
- Verseny típusa: Knockout
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: 3
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, HSV Coupé GTS, Ferrari 360 Spider

Aranyérem: 50000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 5000 pont

Három kör, három ellenfél. Mindenképpen meg kell szerezni, és meg kell tartani az első két helyezés egyikét, különben gyorsan véget ér majd a küzdelem. Elég hosszú a táv, és a célegyenes előtti egyenesben könnyedén el tudunk repülni, mely szárnyalás csúnya landolással végződhet, de a Ferrari volánja mögött ez egy pillanatig sem kell aggaszszon minket. Még ha minden körben felborulunk, akkor is kevés az esélye, hogy az ellenfelek lenyomjanak minket.

II.1.2.4.3.6. American Sprint Challenge
- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Dodge Viper GTS, Ford SVT Cobra R, Chevrolet Corvette Z06

Aranyérem: 35000 pont, ezüstérem: 10000 pont, bronzérem: 3500 pont

Az első komolyabb verseny a sorozatban, a pálya elején, amikor az utolsó helyről kell felküzdeni magunkat az első helyre, az előttünk haladó ellenfelek igen csak megnehezítik a dolgunkat. Durva tülekedés indul be, jobb, ha egy picit lemaradunk, majd akkor indítjuk meg a támadást, amikor a mezőny egy kissé szétszakadozik. Ezután már könnyen el tudunk húzni a többiek mellett, és fel tudunk jutni az első helyre. Nem kell elkapkodni, elég hosszú a pálya, bőven lesz időnk.

II.1.2.4.3.7. Lamborghini Time Trial

- Verseny típusa: Time Trial
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: Lamborgh. Murciélago, Lamborgh. Diablo 6.0 VT

Aranyérem: 100000 pont, ezüstérem: 40000 pont, bronzérem: 10000 pont

Három kör alatt kell beállítani a megadott köridőt, és ez most bizony eléggé meg fog izzasztani minket. Az első körben szinte biztosan elmaradunk az 1 perc 35 másodperces időtől, ami az aranyérmet jelentené, de valószínűleg még az 1 perc 45 másodperces idő sem jön majd össze, amiért ezüstérmet kapnánk. A bronzot jelentő 1 perc 55 másodperc összejöhet, de szerencsére még lesz két kör arra, hogy hibátlan vezetéssel össze tudjuk hozni az aranyérmet. Ehhez a célegyenes utáni bal kanyart követő elágazásnál a jobb oldali útvonalat kell kiválasztani.

II.1.2.4.3.8. Autumn Knockout Classic

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 7
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Lamborghini Diablo 6.0 VT, Porsche Carrera GT, Aston Martin V12 Vanquish, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina

Aranyérem: 75000 pont, ezüstérem: 25000 pont, bronzérem: 7500 pont

Az első igazán kemény verseny ebben a sorozatban. Hét ellenfelet kell magunk mögé utasítanunk, minden körben kiesik az, aki az utolsó helyen halad. És ez az utolsó könnyen mi is lehetünk... Majdnem tökéletes vezetést kell bemutatni ahhoz, hogy az első két-három kör végére fel tudjunk jönni az első három hely egyikére, és még két kör, mire át tudjuk venni a vezetést. Nem szabad hibázni, ügyesen, taktikusan kell vezetni mindvégig, mind a hét körön keresztül.

II.1.2.4.3.9. Championship Tournament I

- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 4
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 7500 pont, ezüstérem: 2500 pont, bronzérem: 750 pont

Aránylag könnyen teljesíthető versenysorozat, hét ellenféllel kell összemérni tudásunkat négy verseny során. Egy-két versenyen akár beérhetjük második, esetleg harmadik helyezéssel is, bár ez valószínűleg nem fordul majd elő, az ellenfelek nem annyira erősek, hogy a sikerünk útjába állhassanak.

II.1.2.3.4.9.1. Első verseny - Island Outskirts

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Opel Speedster, Lotus Elise, Vauxhall VX220

Érdemes a Vauxhall VX220-at választani, a kategóriájának leggyorsabb, legjobb menettulajdonságokkal rendelkező példánya. A futam megnyerése nem jelenthet problémát, az első körben messze magunk mögé utasíthatjuk a többieket, és ezután már csak arra kell törekedjünk, hogy meg tudjuk tartani az előnyünket.

II.1.2.3.4.9.2. Második verseny - Autumn Crossing

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Opel Speedster, Lotus Elise, Vauxhall VX220

Egy, meglehetősen hosszú kör során kell helytállnunk, nem lesz nehéz feladat. Az első pár száz méteren jól el tudunk húzni a többiektől, főleg, ha az előző versenyen győzedelmeskedtünk. Kihasználhatjuk az alternatív útvonalak adta lehetőségeket, de alapvetően mindegy, merre megyünk, nem sok esélye lesz az ellenfeleknek.

II.1.2.3.4.9.3. Harmadik verseny - Wine Country

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Opel Speedster, Lotus Elise, Vauxhall VX220

Két kör, nagyjából az első kör feléig már jelentős előnyre szert tehetünk. Sima, könnyű győzelmet arathatunk, ha csak nem borulunk fel legalább két-három kanyarban.

II.1.2.3.4.9.4. Negyedik verseny - Coastal Parklands

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Opel Speedster, Lotus Elise, Vauxhall VX220

Nagyjából minden igaz, ami az előző két futamnál, egyszerű, könnyű futam, csak nagy baki miatt veszíthetjük el az első helyet, amit már nagy eséllyel a futam kezdetén birtokolni fogunk.

II.1.2.4.3.10. Jaguar XKR Time Trial

- Verseny típusa: Time Trial
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: Jaguar XKR

Aranyérem: 15000 pont, ezüstérem: 5000 pont, bronzérem: 1500 pont

Nem túlságosan nehéz időmérős verseny, három kör alatt kell beállítani a megadott köridőt. Ha szeretnénk megszerezni az aranyérmet, akkor a köridőt 2 perc 40 másodperc alá kell tornásszuk, ezüstért elég, ha 2 perc 50 másodpercet célzunk meg, bronzhoz pedig elég, ha csupán 3 perc alatt érünk el a célig. A Jaguar elég gyors kocsi, a menettulajdonságai nem a legkedvezőbbek, de a második körben szinte biztosan teljesíteni tudjuk az aranyérem megszerzéséhez szükséges köridőt.

II.1.2.4.3.11. Australian Challenge

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Ford TS50, HSV Coupé GTS

Aranyérem: 20000 pont, ezüstérem: 8000 pont, bronzérem: 2000 pont

Az ausztrál autók újbóli összecsapásánál mindenképpen érdemes a HSV Coupé GTS-t választani, jobban gyorsul, és a végsebessége is magasabb, mint a Ford TS50-é. Az előző pár versenynél keményebb küzdelemre kell számítani, ha nem hibázunk, az egyetlen - de meglehetősen hosszú - kör közepéig tudjuk átvenni csak a vezetést, és ha ezután kipördülünk, akkor bukhatjuk is az érmeket. Amikor előzzük az előttünk haladó járgányokat, figyeljünk arra, hogy ne ütközzünk senkinek, elég sok időt vesztegethetünk el így, és az első három nagyon el tud húzni eközben.

II.1.2.4.3.12. Mediterranean Open

- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 3
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 35000 pont, ezüstérem: 10000 pont, bronzérem: 3500 pont

II.1.2.3.4.12.1. Első verseny - Mediterranean Paradise

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider

Csupán egy kör, de az jó hosszú. Mindenképpen érdemes a Ferrari 360-at választani, az ellenfelek közül is leginkább csak azokkal gyűlik meg a bajunk, akik szintén egy Ferrari volánja mögött pöffeszkednek. Közepesen nehéz verseny, aránylag nagy a tömörülés a startnál, és az első három helyezett el tud húzni egy kissé, de ha nem ütközünk neki az előttünk haladóknak, akkor a pálya harmadára már be tudjuk érni az élbolyt. Ha átvettük a vezetést, ne hibázzunk, egy kör alatt nem tudunk olyan nagyon elhúzni a többiektől.

II.1.2.3.4.12.2. Második verseny - Wine Country

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider

Az előző versenyhez hasonlóan most is leginkább a többi Ferrarival gyűlik meg a bajunk, főleg azzal, amelyik rögtön az élre tör, ha esetleg hibázunk egyszer. Ha ez sikerül neki, nagyon össze kell kapni magunkat, hogy még véletlenül se tudjon túlságosan elhúzni tőlünk. Ha megszerezzük az elsőséget, akkor sem ülhetünk karba tett kézzel, amint nekiütközünk a falnak, vagy kipördülünk, már vissza is veszik tőlünk az elsőséget.

II.1.2.3.4.12.3. Harmadik verseny - Calypso Coast

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider

A két előző futam esszenciája, nem szabad hibázni, nyomni kell a gázt szinte folyamatosan, féket pedig csak az élesebb kanyarokban érdemes használni. Ha az eddig tanultakat betartjuk, akkor nem érhet minket nagy meglepetés.

II.1.2.4.3.13. Pony Car Challenge

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 4
- Ellenfelek száma: 4
- Választható autók: Ford SVT Mustang Cobra R

Aranyérem: 50000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 5000 pont

Egyforma autók, egyenlő esélyek. Négy kör alatt kell megszerezni az elsőséget, ez nem különösebben nehéz feladat, nagyjából három-négy kanyar is elég ehhez. A nehezebb feladat, hogy ezt az elsőséget négy körön keresztül meg is tudjuk tartani. Ehhez csak annyit kell tenni, hogy tövig nyomjuk a gázt, és nem borulunk fel a kanyarokban.

II.1.2.4.3.14. Ferrari VS Lamborghini Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 5
- Ellenfelek száma: 4
- Választható autók: Lamborghini Murciélago, Lamborghini Diablo 6.0 VT, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina

Aranyérem: 75000 pont, ezüstérem: 25000 pont, bronzérem: 7500 pont

A versenyek versenye, a legerősebb autók közül kell választanunk, hogy azzal vegyünk részt egy öt körös Knockout versenyen. Válasszuk a Lamborghini Murciélago-t, amely a leggyorsabb, legütősebb a rendelkezésre álló kocsik közül. Még ezzel a kocsival is rendkívül nehéz lesz megnyerni a versenyt, az első három helyért áldz harc folyik majd. Egy hibát sem szabad megengedni magunknak, egy pillanatnyi figyelem kiesés is végzetes lehet. A célegyenes előtti kanyarban, a pálya leggyorsabb részén érdemes lassítani egy kicsit, ha nem tesszük, gyorsan röppályára állítjuk a kocsit, ami aztán a pálya közepén található oszlopokra kenődhet, ha nincs szerencsénk.

II.1.2.4.3.15. Porsche Carrera GT (Concept Version) Time Trial

- Verseny típusa: Time Trial
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: Porsche Carrera GT

Aranyérem: 100000 pont, ezüstérem: 40000 pont, bronzérem: 10000 pont

Ha nem rontunk el egy kanyart sem, és végig majdnem ideális íven autózunk, aránylag könnyű az időmérő második körében az aranyéremhez szükséges 1 perc 25 másodperces köridőt futni. Az ezüstéremhez 1 perc 25 másodperces, a bronzhoz 1 perc 35 másodperces köridőt kell fussunk. Ha nem sikerül elsőre aranyérmet szerezni, próbálkozzunk újra, a két éremért járó pontok közti különbség megéri a fáradozást.

II.1.2.4.3.16. Championship Tournament V

- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 4
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 150000 pont, ezüstérem: 60000 pont, bronzérem: 15000 pont

A leggyorsabb autók négy futamból álló versenye, egyben a Vauxhall Championship sorozat utolsó, legnehezebb része.

II.1.2.3.4.16.1. Első verseny - Mediterranean Paradise

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Ferrari F50

Ahogy várható volt, az utolsó futamok minden eddiginél keményebb kihívást jelentenek. Egyetlen, átlagosan hosszú kör alatt kell felküzdeni magunkat az első helyre, ami még akkor sem könnyű feladat, ha sikerül tökéletesen venni a kanyarokat, és ütközés nélkül előzni a többi versenyzőt. Mindenképpen a Mercedes CLK-GTR-rel érdemes indulni, kanyarokban kicsit instabillá válik, de borzalmasan gyors autó, és akkor is utol lehet érni a többieket, ha egy kicsit elhúznak. A verseny kezdetén gyorsan fel kell küzdeni magunkat az első három hely egyikére, így elkerülhetjük, hogy az utolsó négy-öt helyen zajló küzdelembe keveredve hagyjuk az első hármat elszakadni.

II.1.2.3.4.16.2. Második verseny - Tropical Sunset

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Ferrari F50

Egy fokkal még nehezebb, mint az előző verseny, a CLK-GTR-rel van esélyünk, de csak akkor, ha nem hagyjuk, hogy az első három elhúzzon tőlünk, és így előnyre tegyenek szert. A pálya elején kanyargós szakasz nehezíti meg a dolgunkat, de amint beérünk a pálya városi részére, teljes sebességre kapcsolhatunk.

II.1.2.3.4.16.3. Harmadik verseny - Autumn Crossing

- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Ferrari F50

Ha jól rajtolunk, pár kanyar alatt fel tudjuk küzdeni magunkat az első helyre - illetve, ha onnan indultunk, el tudunk húzni valamennyire. Nem szabad azonban egy pillanatig sem elfelejteni, hogy a legkisebb hibával is egészen az utolsó helyig eshetünk vissza, és ha már elég sok utat megtettünk a pályán, esélyünk sincs, hogy visszaszerezzük az elsőséget.

II.1.2.3.4.16.4. Negyedik verseny - Scenic Drive

- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Ferrari F50

Az első három futam esszenciája, a Vauxhall Championship legnehezebb versenye. Szerezzük meg minél gyorsabban a vezetést, és ezután koncentráljunk a vezetésre, ne lankadjon a figyelmünk egy századmásodpercre sem. Ha mégis hibáznánk, már indíthatjuk is újra a versenyt...

II.1.2.4.4. Fall Winds Knockout sorozat

II.1.2.4.4.1. Fall Winds Knockout

- ▶ Verseny típusa: Lap Knockout
- ▶ Körök száma: 4
- ▶ Ellenfelek száma: 4
- ▶ Választható autók: Opel Speedster, Lotus Elise, Vauxhall VX220

Aranyérem: 3000 pont, ezüstérem: 900 pont, bronzérem: 300 pont

Nem különösebben nehéz feladat, aránylag hosszú, de a Vauxhall volánja mögött ez a négy kör is pihenésnek tűnik majd az előző ág versenyei után.

II.1.2.4.4.2. BMW M5 Time Trial

- ▶ Verseny típusa: Time Trial
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Ellenfelek száma: -
- ▶ Választható autók: BMW M5

Aranyérem: 7500 pont, ezüstérem: 2500 pont, bronzérem: 750 pont

Nem túlságosan nehéz időmérős verseny, három kör alatt kell beállítani a megadott köridőt. Az aranyérem megszerzéséhez 1 perc 55 másodpercen, az ezüstéremhez 2 perc 05 másodpercen, a bronzéremhez 2 perc 15 másodpercen belül kell megtennünk egy kört. Ha nem hibázunk, már az első körben is sikerülhet beállítani az aranyéremhez szükséges időt, de ha mégis, a második körben már biztosan meglesz az aranyérem.

II.1.2.4.4.3. Snake Bite Challenge

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: Dodge Viper GTS, Ford SVT Mustang Cobra R

Aranyérem: 20000 pont, ezüstérem: 8000 pont, bronzérem: 2500 pont

A Dodge Viper és Ford SVT párharcát hozza a Snake Bite elnevezésű verseny. Ha biztosra akarunk menni, válasszuk Dodge-ot, és ha csak nem ütközünk a falnak az első kanyarnál, pár száz méter után meg tudjuk szerezni a vezetést. Egy kör után már annyi előnyre szert tehetünk, hogy néhány nagyobb karambol sem akadályozhat meg minket az aranyérem megszerzésében.

II.1.2.4.4.4. General Motors Knockout

- ▶ Verseny típusa: Lap Knockout
- ▶ Körök száma: 5
- ▶ Ellenfelek száma: 5
- ▶ Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, Vauxhall VX220, Opel Speedster, HSV Coupé GTS

Aranyérem: 15000 pont, ezüstérem: 5000 pont, bronzérem: 1500 pont

Érdemes a Corvette Z06-ot választani, ha nem így teszünk, nem tudjuk majd utolérni az első helyezettet, aki bizony egy Corvette-tel fog elhúzni tőlünk. Az első két kanyar után jobbra találunk egy alternatív útvonalat (földút fel a hegyre), ezt mindenképpen használjuk ki minden körben. Ha az első körben is ezt tesszük, akkor az első, rossz esetben a második helyre tudunk feljönni, és utána már csak a helyezés megtartásán, illetve az első hely megszerzésén kell dolgoznunk. Ha elrontjuk a rajtot, akkor az első nagyon el fog húzni, szinte lehetetlen lesz utolérni.

II.1.2.4.4.5. Porsche 911 Turbo Knockout

- ▶ Verseny típusa: Lap Knockout
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Ellenfelek száma: 3
- ▶ Választható autók: Porsche 911 Turbo

Aranyérem: 50000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 5000 pont

Az előzőhöz hasonlóan kiesős verseny, de most teljesen egyenlők a viszonyok, mindenki egy-egy Porsche 911 Turbo volánja mögött várja a startot. Ennek ellenére könnyebb ez a feladat, mint az előző, az első három kanyar alatt simán meg tudjuk szerezni az első helyet, ezután már csak a pozíciónk megtartásáért kell küzdenünk.

II.1.2.4.4.6. Championship Tournament III

- ▶ Verseny típusa: Tournament
- ▶ Versenyek száma: 4
- ▶ Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 35000 pont, ezüstérem: 10000 pont, bronzérem: 3500 pont

A játékban található gyártók közepes - ám a csúcstól csak egy lépéssel lemaradó - kategóriájú járgányai közül választhatunk ki egyet, hogy azzal bizonyítsunk egy négy futamból álló sorozatban.

II.1.2.4.4.6.1. Első verseny - Wine Country

- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: Porsche 911 Turbo, HSV Coupé GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider

A Porsche 911 Turbo a legjobb választás ehhez a futamhoz. Az első három-négy kanyar után balra látunk egy alternatív utat, ami közvetlenül a tenger mellett haladva jó nagyot lecsap a rendes útvonal kanyarjából, az első körben mindenképpen használjuk ki a parti út adta előnyt. Ha így teszünk, fel tudunk jönni az első, vagy második helyre, az ellenfelünk a futam másik Porsche 911-ese lesz, pár száz méter alatt mindenképpen meg tudjuk szerezni az első helyet. Ezután már csak nyomjuk a gázt folyamatosan, és tegyünk szert minél nagyobb előnyre.

II.1.2.4.4.6.2. Második verseny - Tropical Sunset

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, HSV Coupé GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider

Egyetlen, jó hosszú kört kell megtennünk. Ha sikerült megnyernünk az előző futamot, akkor az első helyről indulunk, és pár száz méter alatt el tudunk húzni a mezőnytől annyira, hogy akár már egyszer-egyszer hibázhatunk is, nem érnek utol minket. Ha nem az első helyről indulunk, akkor is könnyen megnyerhetjük a versenyt, ha a pálya első harmadában, a kacskaringós hegyi úton nem tudunk előzni, várjuk meg, míg beérünk a városba, a több sávos autópályán simán elhúzhatunk a többiek mellett.

II.1.2.4.4.6.3. Harmadik verseny - National Forest

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, HSV Coupé GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider

Az első körben nem szabad hibázni, egy ütközéssel rögtön négy-öt helyezést is visszaeshetünk, és ha ez így alakul, akkor hatalmas harcot kell vívnunk a harmadik-negyedik helyen autózókkal. Mire sikerül őket megelőzni, az első két helyezett könnyen elhúzhat, de nem kell aggódni, ha innentől kezdve nem hibázunk, akkor még vissza tudjuk szerezni az első helyet, nem szabad elfelejteni, hogy az ellenfeleink is karambolozhatnak.

II.1.2.4.4.6.4. Negyedik verseny - Alpine Trail

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, HSV Coupé GTS, Ford SVT Mustang Cobra R, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider

Ha első helyről indulunk, akkor ez a futam afféle jutalomjátékként is felfogható, könnyen el tudunk húzni a többiektől, és ha nem borulunk fel, könnyen meg is tarthatjuk az első helyet. A versenysorozat utolsó futama előtt érdemes még egyszer ellenőrizni, hogy állunk az összesítésben, ha eddig nem sikerült feljutni a csúcsra, itt az idő, hogy egy perfekt futammal megszerezzük az elsőséget.

II.1.2.4.4.7. Redwood Classic Tournament

- Verseny típusa: Tournament
- Versenyek száma: 3
- Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 100000 pont, ezüstérem: 40000 pont, bronzérem: 10000 pont

A csúcs járgányok versenysorozata, jobb, ha felkészülünk a gyilkos száguldásra.

II.1.2.4.4.7.1. Első verseny - Coastal Parklands

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Ferrari F50

Mercedes CLK-GTR. Pattanjunk be a volánja mögé, és indulhat a küzdelem. Az első hosszú egyenesben fel tudunk jönni legalább a harmadik helyig, ezután egy enyhe bal kanyar következik, melynek a végén az út kétfelé ágazik. Maradjunk végig a bal oldalon, és válasszuk a bal oldali útvonalat. Így máris az élre tudunk kerülni, és ezután semmi mást nem kell tennünk, csak nyomjuk tövig a gázt. Egyszer hibázhatunk, akkor talán még nem érnek utol.

II.1.2.4.4.7.2. Második verseny - National Forest

- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Ferrari F50

Ha nem hibázunk, jól startolunk, akkor pillanatok alatt bebiztosíthatjuk az első helyet. Ha túl sokat ütközünk kanyarban a korlátnak, vagy egyéb objektumoknak, a mögöttünk száguldozó CLK-GTR gyorsan elénk vág. Ha ez megtörténik, nagy küzdelem várható, nem lesz könnyű leelőzni az ellenfelünket.

II.1.2.4.4.7.3. Harmadik verseny - Scenic Drive

- Körök száma: 1
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Ferrari F50

Ugyan csak egy kört kell megtenni, de ez természetesen jóval hosszabb, mint az előző futamok rövidke körei. Nem szabad faltól falig mandinerezni, tövig kell nyomni a gázt, és már a zsebünkben érezhetjük a győzelmet.

II.1.2.4.4.8. Aston Martin V12 Vanquish Time Trial

- Verseny típusa: Time Trial
- Körök száma: 3
- Ellenfelek száma: -
- Választható autók: Aston Martin V12 Vanquish

Aranyérem: 75000 pont, ezüstérem: 25000 pont, bronzérem: 7500 pont

Nem kell túlságosan megerőltetni magunkat, hogy össze tudjuk hozni már akár az első körben az aranyérmet jelentő 2 perc 35 másodperces köridőt. Ezüstéremhez 2 perc 45 másodperces, bronzéremhez 2 perc 55 másodperces köridőt kell összehozni.

II.1.2.4.4.9. Palm City Open

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 2
- Ellenfelek száma: 7
- Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes CL55 AMG, Jaguar XKR

Aranyérem: 7500 pont, ezüstérem: 2500 pont, bronzérem: 750 pont

Kifejezetten könnyű verseny, már a hegyi szakaszon simán megszerezhetjük az elsőséget, ha mégsem, akkor a városba beérve biztosan lenyomhatjuk a Z8-asban száguldozó egyetlen kemény ellenfelünket. Persze nem árt, ha mi is egy Z8-ban versenyzünk.

II.1.2.4.4.10. Championship Tournament II
- ▶ Verseny típusa: Tournament
- ▶ Versenyek száma: 4
- ▶ Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 15000 pont, ezüstérem: 5000 pont, bronzérem: 1500 pont

Aránytalanul kevés pontért aránytalanul sok energiát kell befektetni, négy futamon kell helytállnunk, hogy végül 15000 pontot zsebelhessünk be.

II.1.2.4.4.10.1. Első verseny - Wine Country
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes CL55 AMG, Jaguar XKR

Ha bepattanunk egy Z8-ba, könnyedén legyőzhetjük ellenfeleinket. Pár kanyarnyi távolság kell csak ahhoz, hogy leelőzzük mind a hét ellenfelünket, és ezután már nem is kell túlságosan izgulnunk, még pár kisebb-nagyobb hibával is simán megtarthatjuk az első helyet.

II.1.2.4.4.10.2. Második verseny - Palm City Island
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes CL55 AMG, Jaguar XKR

Az előzőnél még könnyebb feladat, csupán meg kell tartanunk az elsőségünket. A pálya városi részéről kiérve figyeljük az út bal oldalán található alternatív útvonalakat, ezeket kihasználva még nagyobb előnyre tehetünk szert. A hosszú táv lehetőséget ad a hibázásra, de a hibák kijavítására is.

II.1.2.4.4.10.3. Harmadik verseny - Coastal Parklands
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes CL55 AMG, Jaguar XKR

Az előnyünket gyorsan elveszíthetjük, ha a hosszú célegyenes, majd enyhe bal kanyar utáni elágazásnál jobbra megyünk. A start után egyből soroljunk ki balra, és egészen az elágazásig haladjunk a bal oldalon, így nem tudjuk eltéveszteni a jó irányt.

II.1.2.4.4.10.4. Negyedik verseny - Alpine Trail
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: BMW M5, BMW Z8, Ford TS50, Mercedes CL55 AMG, Jaguar XKR

A célegyenes után rögtön vágjuk le a kanyart a jobb oldali erdei úton, így könnyen bebiztosíthatjuk az első helyet. Ezután már csak nyomjuk a gázt, és ügyeljünk arra, nehogy felborítsuk a járgányt.

II.1.2.4.4.11. Foreign Sprint Challenge
- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: Porsche 911 Turbo, HSV Coupé GTS, Ferrari 360 Spider

Aranyérem: 20000 pont, ezüstérem: 8000 pont, bronzérem: 2500 pont

Egyetlen hosszú kör alatt kell kivívni az elsőséget, nem lesz nehéz, három-négy kanyar elég ahhoz, hogy az élre törjünk. Persze nem árt, ha a versenyhez a Porsche 911-et választjuk. Húzzunk el a többiektől, és ne hibázzunk túl nagyot.

II.1.2.4.4.12. Porsche VS Ferrari Challenge
- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 3
- ▶ Választható autók: Porsche 911 Turbo, Ferrari 360 Spider

Aranyérem: 35000 pont, ezüstérem: 10000 pont, bronzérem: 3500 pont

A nagy összecsapás a Porsche és a Ferrari hasonló kategóriájú modelljei közt dől el. Válasszuk a 911-est, és már két kanyar után magunk mögött hagyhatjuk a többieket.

II.1.2.4.4.13. Ferrari Time Trial
- ▶ Verseny típusa: Time Trial
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Ellenfelek száma: -
- ▶ Választható autók: Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Ferrari 360 Spider

Aranyérem: 50000 pont, ezüstérem: 15000 pont, bronzérem: 5000 pont

Az időmérős versenyre érdemes a Pininfarina-t választani, minimálisan ugyan, de nagyobb a végsebessége. Minden plusz kilométerre szükség lesz, hogy teljesíteni tudjuk az aranyéremhez szükséges 2 perc 20 másodperces köridőt. Az első körben ez szinte biztosan nem is fog sikerülni, talán az ezüst megszerzéséhez szükséges 2 perc 30 másodperc, vagy a bronzérem megszerzéséhez szükséges 2 perc 40 másodperc összejön majd. A második körben azonban már semmi akadálya nem lesz a legjobb köridő teljesítésének.

II.1.2.4.4.14. Championship Tournament IV
- ▶ Verseny típusa: Tournament
- ▶ Versenyek száma: 4
- ▶ Az első helyért 8 pont jár, másodikért 7, harmadikért 6

Aranyérem: 75000 pont, ezüstérem: 25000 pont, bronzérem: 7500 pont

A világ leggyorsabb autóinak küzdelmét hozza a Championship mód utolsó, négy futamból álló sorozata.

II.1.2.4.4.14.1. Első verseny - Island Outskirts
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Lamborghini Diablo 6.0 VT, Porsche Carrera GT, Lamborghini Murciélago, Aston Martin V12 Vanquish

A futamot egy Lamborghini Murciélago vagy egy Carrera GT volánja mögött érdemes megkezdeni. Egy pillanatig sem pihenhetünk a futam során, végig kemény küzdelem zajlik a jó helyezésekért. A célegyenes

előtti kanyarnál lassítsunk, különben könnyen elszállhatunk, és a levegőben már nem tudjuk módosítani járgányunk haladásának irányát.

II.1.2.4.4.14.2. Második verseny - Coastal Parklands
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Lamborghini Diablo 6.0 VT, Porsche Carrera GT, Lamborghini Murciélago, Aston Martin V12 Vanquish

A start után egy-két kanyarral található egy földút, amit a pálya bal oldalán találunk. Az út a hegyre megy fel, a többiek ezt az útvonalat használják, mi inkább haladjunk a pálya fő útvonalán, ezzel még a legutolsó helyről is az első helyre küzdhetjük fel magunkat. Érdemes amúgy az egész futam során a fő útvonalat választani, a kerülőkkel sokszor inkább veszthetünk az előnyünkből. Nem szabad egy másodpercig sem pihennünk, egy kis hiba miatt is bukhatjuk a versenyt.

II.1.2.4.4.14.3. Harmadik verseny - Calypso Coast
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Lamborghini Diablo 6.0 VT, Porsche Carrera GT, Lamborghini Murciélago, Aston Martin V12 Vanquish

A start utáni tülekedésnél ne ütközzünk senkinek, jobbról, vagy balról kerüljük ki ellenfeleinket. Ha nem sikerül a verseny elején megszerezni az első helyet, akkor nagyon nehéz dolgunk lesz. A harmadik helyre még akkor is fel tudunk jönni, ha hibázunk, de a második, vagy első hely megszerzése majdnem lehetetlen feladat, ez csakis tökéletes vezetéssel, maximális teljesítménnyel sikerülhet.

II.1.2.4.4.14.4. Negyedik verseny - Autumn Crossing
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Lamborghini Diablo 6.0 VT, Porsche Carrera GT, Lamborghini Murciélago, Aston Martin V12 Vanquish

Egy, mindent eldöntő kör, a sorozat legkeményebb futama. Az előzőhöz hasonlóan itt sem hibázhatunk, az első néhány kanyar sorsdöntő lehet. Ha nem sikerül megszerezni az elsőséget a verseny elején, érdemes inkább újraindítani a futamot. Ha viszont már össze tudtunk hozni annyi pontot, ami elég az aranyérem megtartásához, akkor próbáljuk meg, autózzuk végig a futamot, hátha mégis sikerül csodát tennünk.

II.1.2.4.4.15. Ferrari F50 Sprint
- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 3
- ▶ Választható autók: Ferrari F50

Aranyérem: 100000 pont, ezüstérem: 40000 pont, bronzérem: 10000 pont

Ahhoz képest, hogy a sorozat utolsó előtti versenye, egészen könnyű megszerezni az elsőséget. Ha jól startolunk, a célegyenes utáni jobbkanyarig minden ellenfelünket le tudjuk előzni. Ha ez sikerül, szépen, nyugodtan száguldjunk végig a pályán, egyetlen hosszú körig kell tartani a helyezésünket. Kisebb hibák beleférnek, de egy kipördülés, vagy felborulás már végzetes lehet.

II.1.2.4.4.16. McLaren Challenge
- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Ellenfelek száma: 7
- ▶ Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM

Aranyérem: 150000 pont, ezüstérem: 60000 pont, bronzérem: 15000 pont

Az F1 jobban gyorsul, és a végsebessége is magasabb, érdemes tehát ezt választani a versenyhez. Valamivel nehezebb, mint az előző verseny, főleg amiatt, hogy az elején nem tudunk kitörni a bolyból, és az F1-gyel elérhető sebesség mellett már egy-egy kisebb koccanás miatt is kipördülhetünk. Ezért aztán el kell kerülni az ütközéseket, és érdemes szépen, nyugodtan felküzdeni magunkat az élre.

II.1.3. Pályák, autók

II.1.3.1. Pályák

II.1.3.1.1. Alpine Trail
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 10000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 10000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 10000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 10000

- ▷ Nehézségi szint: Intermediate
- ▷ Hossza: 2.4 mérföld

Közepesen nehéz, rövid pálya. Kellemes vidékies, erdei út, az utat szegélyező sárgás-barnás lombkoronájú fák miatt olyan az érzésünk, mintha ősszel autókáznánk. Rengeteg kanyart kell leküzdenünk, de egyik sem túl veszélyes, csak ritkán kell fékeznünk, általában elég, ha csak elengedjük a gázt, majd a kanyar második felénél már újra gyorsíthatunk. Mindegy, melyik járgányt választjuk, itt mindegyikkel nagyjából ugyanolyan esélyünk lesz a győzelemre - feltéve, hogy nem sokkal erősebb ellenfelekkel hoz össze minket a sors. Az avarral borított alternatív útvonalakat használva levághatunk egy-egy kanyart, így aztán nem csak a rendőrök lerázására, de előzésre, vagy éppen további előny kovácsolására is alkalmasak ezek az utak.

II.1.3.1.2. Autumn Crossing
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 60000

- ▷ Nehézségi szint: Intermediate
- ▷ Hossza: 4.9 mérföld

Közepesen nehéz, közepesen hosszú pálya. Az Alpine Trail módosított, hosszabb változata, valamivel élesebb kanyarokkal, több alagúttal. A táj itt is őszi színekbe burkolózik, a fényviszonyok a napnyugtát idézik. Az erdei út bevisz minket egy kis településre, ami mindössze néhány házból áll. A pálya feléig kevés kanyarnál kell fékezni, általában elég, ha csak levesszük lábunkat a gázról. Fél távnál azonban több éles s-kanyar következik, ezeknél majdnem állóra kell fékezni a kocsit. Emiatt aztán ezen a pályán érdemes olyan járgányt választani, ami jól gyorsul, hogy a többi járgányt gyorsan magunk mögött tudhassuk. Az avarral borított alternatív útvonalakat használva levághatunk egy-egy kanyart, így aztán nem csak a rendőrök lerázására, de előzésre, vagy éppen további előny kovácsolására is alkalmasak ezek az utak.

II.1.3.1.3. Calypso Coast

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): -
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 2000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 2000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 2000

- ▷ Nehézségi szint: Intermediate
- ▷ Hossza: 5 mérföld

Közepesen nehéz, közepesen hosszú pálya. Tavaszi-nyári hangulat, tengerparti út. Két településen is keresztül hajtunk, az egyik egy sima tengerparti, mediterrán hangulatú városka, a másik egy kikötőváros, itt az útburkolat is megváltozik, a fehér kő kevésbé jó tapadású, mint a beton. A kanyaroknál - néhány kivételtől eltekintve - nem kell nagyot fékezni, a tengerparttól messzebb található kis település környékén van néhány élesebb kanyar. A kikötőváros felé haladva az egyik kanyart egy vízen haladó, kőburkolatú úton tudjuk levágni, érdemes kihasználni minden körben ezt a lehetőséget. A kikötővároson belül egy keskenyebb út is vezet a házakhoz közel, ezt az utat használhatjuk például a többiek megelőzésére. Ha nagyon gyors autókkal versenyzünk ezen a pályán, érdemes olyan kocsit választani, ami kanyarban nem válik instabillá, sokszor rögtön egymás után következik több kisebb jobb-bal kanyar kombináció, ezeknél egy rosszabb menettulajdonságú autóval könnyen kisodródhatunk.

II.1.3.1.4. Coastal Parklands

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): -
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 1000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 1000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 1000

- ▷ Nehézségi szint: Beginner
- ▷ Hossza: 4.5 mérföld

Aránylag könnyű, közepesen nehéz pálya. A pálya átmenet valamilyen szinten a Calypso Coast és az Alpine Trail között, fele részében ugyanis parti úton, fele részében erdővel borított, magasabban fekvő területen autókázunk. A parti úton a fényviszonyok jobbak, szépen süt a nap, az erdei rész ködösebb, árnyasabb, jobban kell koncentrálni, mivel itt ráadásul élesebb kanyarok is vannak. A két részt egy hosszú alagút választja el egymástól, miután áthaladunk rajta, készüljünk fel arra, hogy utána könnyebb, vagy nehezebb dolgunk lesz - attól függően, milyen irányba haladunk. Több alternatív útvonal is található itt, a tengerparti részen, a hegyre vezető földúton nem érdemes felmenni, jobban járunk, ha maradunk a fő útvonalon. Gyors kocsik közül érdemes a stabilabb, jobb útfekvésű modelleket választani, az élesebb kanyarok miatt.

II.1.3.1.5. Fall Winds

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 50000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 50000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 50000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 50000

- ▷ Nehézségi szint: Beginner
- ▷ Hossza: 3 mérföld

Könnyű, és rövid pálya. Az Autumn Crossing rövidebb változata, a táj itt is őszi színekbe burkolózik, a fényviszonyok a napnyugtát idézik, főleg az erdei részeken. Több éles s-kanyar következik, ezeknél majdnem állóra kell fékezni a kocsit. Bemegyünk egy kis településre, ami mindössze néhány házból áll. Emiatt aztán ezen a pályán is érdemes olyan járgányt választani, ami jól gyorsul, hogy a többi járgányt gyorsan magunk mögött tudhassuk. Az avarral borított alternatív útvonalakat használva levághatunk egy-egy kanyart, így aztán nem csak a rendőrök lerázására, de előzésre, vagy éppen további előny kovácsolására is alkalmasak ezek az utak. Mivel rövid pálya, ezért gyorsan kell cselekednünk, ha valami hiba (ütközés, elfékezés) miatt lemaradnánk a többiektől.

II.1.3.1.6. Islands Outskirts

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 20000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 20000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 20000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 20000

- ▷ Nehézségi szint: Intermediate
- ▷ Hossza: 5.4 mérföld

Közepesen nehéz, közepesen hosszú pálya. Az Island Outskirts részben autópályán, részben tengerparti (és egyben hegyi) úton halad. Az autópályán gyorsan tudunk haladni, kihasználhatjuk az összes sávot, ha túl gyorsan vesszük a kanyart, még mindig át tudunk vágni a szemközti sávokba, csak a két oldalt elválasztó füves sávra, illetve az oda ültetett pálmafákra kell vigyázni. A tengerparti-hegyi jellegű út keskenyebb, enyhén élesebbek a kanyarok, az út mellett vízesések, és egy vulkán kitörés látható, ezek leginkább csak azért kerültek oda, hogy elvonják a figyelmünket. A legnagyobb vízesésnél található a pálya egyik legélesebb kanyarja, ahol ráadásul vízátfolyás is nehezíti a dolgunkat.

II.1.3.1.7. Mediterranean Paradise

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 6000

- ▷ Nehézségi szint: Advanced
- ▷ Hossza: 9.4 mérföld

Kifejezetten nehéz, és ráadásul jó hosszú pálya. A Calypso Coast hosszabb, nehezebb változata, több kifejezetten éles kanyarral. A hangulat mediterrán, görög stílusú házak, romok, malmok, és egy amfiteátrum adja a díszítést. Ahogy a Calypso Coast esetében, itt is keresztül hajtunk két településen, az egyik a sima tengerparti, mediterrán hangulatú városka, a másik a szokásos kikötőváros, itt az útburkolat is megváltozik, a fehér kő kevésbé jó tapadású, mint a beton. A kanyaroknál - néhány kivételtől eltekintve - nem kell nagyot fékezni, a tengerparttól messzebb található kis település környékén van néhány élesebb kanyar. A kikötőváros felé haladva az egyik kanyart egy vízen haladó, kőburkolatú úton tudjuk levágni, érdemes kihasználni minden körben ezt a lehetőséget. A kikötővároson belül egy keskenyebb út is vezet a házakhoz közel, ezt az utat használhatjuk például a többiek megelőzésére.

II.1.3.1.8. National Forest

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 5000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 5000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 5000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 5000

- ▷ Nehézségi szint: Beginner
- ▷ Hossza: 4.6 mérföld

Aránylag könnyű, közepesen hosszú pálya. A Coastal Parklands-ben megismert ködös, árnyas erdei út, illetve nagyon rövid szakaszon napsütéses vízparton futó út. Nincsenek éles kanyarok, tehát nem kell fé-

keznünk, elég, ha csak elengedjük a gázt, majd a kanyarok közepétől újra gyorsítunk. Több alagút, kisebb híd dobja fel a sima erdei utat, illetve számtalan alternatív útvonalat találunk itt, ezek főleg az erdős részen, a fák között futnak. Részben érdemes ezeket használni, általában rövidítést jelentenek, de nagyon figyelnünk kell, ha ezeket az utakat akarjuk használni, ha későn vesszük észre az erdőben futó utakat, akkor könnyen nekiszaladhatunk a fáknak, és ezzel egy pillanat alatt elveszítjük az aktuális pozíciónkat. Található egy elágazás is a pályán, ha éppen az út jobb oldalán haladunk, érdemes a jobb oldali elágazás felé tovább autózni, egy hirtelen irányváltás végzetes lehet.

II.1.3.1.9. Palm City Island

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 40000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 40000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 40000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 40000

- ▷ Nehézségi szint: Advanced
- ▷ Hossza: 7.4 mérföld

Nehéz, és egyben hosszú pálya. Az Islands Outskirts pályán megismert autópályás rész, illetve egy keskeny, kanyargós hegyi út váltakozik egymás után. Az autópályán gyorsan tudunk haladni, és könnyen tudunk előzni, a tumultust is könnyedén ki tudjuk kerülni, több alternatív útvonal segít nekünk ebben. A keskenyebb hegyi úton sem kell kétségbe esni, több földút vezet át a kis faházakból álló falu mellett, mögött. Mindenképpen érdemes kihasználni a földutak adta lehetőséget, minden esetben rövidítést jelent, ha ezeken haladunk. A hegyi szakasznál elég sokat kell fékezni, az autópályán, a városban viszont szinte folyamatosan nyomhatjuk a gázt.

II.1.3.1.10. Scenic Drive

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 12500
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 12500
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 12500
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 12500

- ▷ Nehézségi szint: Intermediate
- ▷ Hossza: 7.7 mérföld

Közepesen nehéz, hosszú pálya. A Coastal Parklands hosszabb változata, fele részében parti úton, fele részében erdővel borított, magasabban fekvő területen autókázunk. A parti úton a fényviszonyok jobbak, szépen süt a nap, az erdei rész ködösebb, árnyasabb, jobban kell koncentrálni, mivel itt ráadásul élesebb kanyarok is vannak. A két részt egy hosszú alagút választja el egymástól, miután áthaladunk rajta, készüljünk fel arra, hogy utána könnyebb, vagy nehezebb dolgunk lesz - attól függően, milyen irányba haladunk. Több alternatív útvonal is található itt, a tengerparti részen, a hegyre vezető földúton nem érdemes felmenni, jobban járunk, ha maradunk a fő útvonalon. Gyors kocsik közül érdemes a stabilabb, jobb útfekvésű modelleket választani, az élesebb kanyarok miatt. A Coastal Parklands-hez képest csupán annyi a különbség, hogy az erdei rész itt hosszabb.

II.1.3.1.11. Tropical Sunset

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 60000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 60000

- ▷ Nehézségi szint: Advanced
- ▷ Hossza: 13 mérföld

Nehéz, és kifejezetten hosszú pálya. Az Islands Outskirts hosszabb, nehezebb változata, részben autópályán, részben tengerparti (és egyben hegyi) úton kell száguldoznunk. Az autópályán gyorsan tudunk haladni, kihasználhatjuk az összes sávot, ha túl gyorsan vesszük a kanyart, még mindig át tudunk vágni a szemközti sávokba, csak a két oldalt elválasztó füves sávra, illetve az oda ültetett pálmafákra kell vigyázni. A tengerparti-hegyi jellegű út keskenyebb, enyhén élesebbek a kanyarok, az út mellett vízesések, és egy vulkán kitörés látható, ezek leginkább csak azért kerültek oda, hogy elvonják a figyelmünket. A legnagyobb vízesésnél található a pálya egyik legélesebb kanyarja, ahol ráadásul vízátfolyás is nehezíti a dolgunkat.

II.1.3.1.12. Wine Country

- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (oda): 50000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (vissza): 50000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, oda): 50000
- ▷ Megszerzéséhez szükséges pont (tükrözve, vissza): 50000

- ▷ Nehézségi szint: Advanced
- ▷ Hossza: 6.2 mérföld

Közepesen nehéz, közepesen hosszú pálya. A Calypso Coast és a Mediterranean pályák módosított változata, Tavaszi-nyári hangulat, tengerparti út, de itt most nem hajtunk keresztül egyetlen településen sem. A hangulat mediterrán, görög stílusú házak, romok, malmok, és egy amfiteátrum adja a díszítést. Szinte az egész pályán teljes gázzal végig lehet hajtani, a legélesebb kanyar a két - ugratóként is használható - emelkedővel megspékelt hosszú egyenes végén található, itt mindenképpen nagyot kell fékezni. Ezen kívül azonban szinte egyszer sem kell fékezni, elég, ha elengedjük a gázt a kanyarok előtt.

II.1.3.2. Autók

II.1.3.2.1. Aston Martin V12 Vanquish

- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 30000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.5 mp
- Csúcs sebesség: 306 km/h
- Lóerő: 450

A valóságban:
A Vanquish-t 2001-ben készítette el az Aston Martin, a „supercar" kategóriájú autók gyártója. A modell pillanatok alatt híressé vált, köszönhetően a Die Another Day című filmnek, és annak főszereplőjének, „a nevem Bond. James Bond"-nak. A régi Bond filmek hagyományaihoz visszatérve a producerek lecserélték a rajongók szemében szinte árulásként is felfogható BMW járgányt, és újra egy Aston Martin-t szerettek volna szerepeltetni a filmben. Így került a képbe a Vanquish, amit a filmben természetesen csúcs kütyükkel felszerelt kémautóként ismerhettünk meg. A szokásos föld-levegő rakéták kilövése mellett a Vanquish láthatatlanná is válhatott, ha éppen arra volt szükség.

A V12-es motort a Ford Research intézetben fejlesztették ki, a Cosworth Technologies-nak adták ki eredetileg a feladatot. Igazi különlegesség, hogy minden egyes autót kézzel, egyenként építettek a gyár szakemberei. A modellt sok kritika érte amiatt, hogy a tervezés során olyan anyagokat használtak - főleg a belső kialakításánál -, ami nem igazán illik egy ilyen kategóriájú- és persze árú autóhoz. A súlyával sem voltak elégedettek a kritikusok, illetve a vásárlók, a Vanquish a sofőrrel együtt - és persze teletankolva - akár több mint két tonnát is nyomhat. A gyorsulása mellett a lassulása is lenyűgöző, köszönhetően az egyedi tervezésű szénszálas fékeknek.

A játékban:
Megállja a helyét a felső kategóriás autók között, a végsebessége nagyon magas, de gyorsulásban messze nem ez a legjobb kocsi. A menettulajdonságai sem a legideálisabbak, éles kanyarokban, illetve több egymás után következő kanyar kombinációnál nagy koncentrációra van szükség, ha szeretnénk elkerülni a kicsúszást, ütközést. Ha több modell is rendelkezésre áll, nem feltétlenül ez a legszerencsésebb választás.

II.1.3.2.2. Aston Martin Vanquish NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 60000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.5 mp
- Csúcs sebesség: 306 km/h
- Lóerő: 450

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.3. BMW M5
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): -
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 400

A valóságban:
A BMW Motorsport nagy teljesítményű modellje, melyből több sorozat (E28, E34, E39 és E60) is világot látott az 1984-es premier óta. Az első sorozatot az Amsterdam Motor Show keretein belül mutatták be, a modell különlegessége az volt, hogy kapacitásra egy családi autónak, de teljesítményben egy sportautónak felelt meg. Rögtön négy különböző verzió is megjelent belőle, hogy az összes nagy piac igényeit kielégítsék. Az európai verzió nagyobb teljesítményre volt képes, mint az amerikai, míg az előző 286, addig az utóbbi 256 lóerős volt.

A játékban szereplő modellt (E39) 1998-ban mutatták be a Genfi Motor Show keretén belül, de csak később, az év végén kezdték meg a sorozatgyártást. Az E39-es modellt az előzőekhez hasonlóan a németországi Dingolfing gyárban. 1998-tól 2003-ig 20482 darabot gyártottak a modellből, V8-as motorral szerelték, ez nem változott a gyártás öt éve alatt, míg külsőleg számtalan változtatást eszközöltek rajta az évek során.

A játékban:
Valószínűleg csak ritkán választjuk majd ezt a modellt a rendelkezésre álló járgányok közül, annak ellenére, hogy a gyorsulása, és a végsebessége nem marad el kategóriájának többi modellétől. Ha olyan pályán megyünk vele, amiben több éles kanyar is található, minden esélyünk meglesz arra, hogy felboruljunk, persze, csak akkor, ha ugyanolyan gyorsan száguldozunk, mint a többiek. Márpedig, ha biztosan meg szeretnénk nyerni a futamokat, akkor ugyanolyan gyorsan (vagy még gyorsabban) kell száguldozzunk, mint ellenfeleink. Mindenesetre, ha ragaszkodunk hozzá, akkor érdemes a Free Run módban begyakorolni a vezetését, ha jól kiismerjük a gyengeségeit, akkor már eséllyel indulhatunk vele a többi autó ellen.

II.1.3.2.4. BMW M5 (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 400

Minden tekintetben megegyezik a sima változattal, tehát, ha van lehetőségünk más rendőrautót választani az üldözéses küldetéseknél, akkor valószínűleg nem ezt választjuk majd. Ha nincs más lehetőség, akkor a feladat elvállalása előtt érdemes futni néhány kört az ingyen elérhető sima verzióval Free Run módban.

II.1.3.2.5. BMW Z8
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 5000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.6 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 400

A valóságban:
A BMW Z8-at 2000-től 2003-ig gyártották, a modell kódja E52 volt. A Z07-es továbbfejlesztéséből született, melyet Henrik Fisker tervezett a BMW dél-kaliforniai műhelyében. Ezt a modellt 1997-ben mutatták be a Tokyo Auto Show során. Az 1999-es The World is Not Enough című James Bond film egyik főszereplőjeként vált híressé, bár, ahogy már említettük, a rajongók egy része árulásként fogta fel, hogy a készítők nem angol autót választottak a filmhez. Körülbelül 5700 példányt gyártottak le belőle, ezeknek több mint a fele az Egyesült Államokban került eladásra. A 130000 dolláros vételárért igazán kiemelkedő járgányt kaptak a tulajdonosok, a Car and Driver magazin tesztje szerint három kategóriában (gyorsulás, kezelhetőség, fék) is megverte a nagy ellenfélnek számító Ferrari 360 Modena-t. 2003-ban elkészült az autó speciális, Alpina modellje, ebből csak 550-et készítettek, az összeset az Egyesült Államokban értékesítették.

A játékban:
Ha a Z8 szerepelt a kiválasztható járgányok között, nem szabad habozni egy pillanatig sem. Ha ugyanis őt választjuk, egy gyors, jól vezethető autót kapunk, amivel minden esélyünk meg is lesz a győzelemre. Éles kanyarokban, miután majdnem állóra fékeztük, vagy egy ütközés után, amikor mindenki lehagy minket, a kiemelkedő gyorsulásának köszönhetően még mindig marad esélyünk az első hely megszerzésére.

II.1.3.2.6. Chevrolet Corvette Z06
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 405

A valóságban:
A Corvette volt a Chevrolet - és egyben Amerika -első sportautója, 1953-ban kezdték meg a modell gyártását. A General Motors készítette egy Bowling Green nevű városban, Kentuckyban, az Egyesült Államokban. A régebbi modelleket sok kritika érte, az európai sportautóknál megszokott szolgáltatásokat, minőséget kérték számon, az újabb modelleknél már számtalan fejlesztést végrehajtottak, ennek eredményeképpen sikerült igazán kiemelkedő sportautókat létrehozni. A 2001-ben debütált Z06-os modell felemás kritikákat kapott, míg a brutális erejét, gyorsulását dicsérték, addig jó néhány apró hiba miatt - mint például a belső kialakítása miatt keletkező zajok, a rosszul záródó, csukható ajtók - elmarasztalták a Chevrolet gyárat. A rajongók azonban kitartottak mellette, ők is leginkább a brutális erejét méltatva védték meg a modellt.

A játékban:
Ha ezt a járgányt választjuk, nem csalódunk, jól gyorsul, a magas végsebesség is nagyban hozzásegíthet minket az első helyért folytatott küzdelemben. A kezelhetőségét tekintve nem tűnik ki a többiek közül, a hasonlóan brutális modellek között találunk olyanokat, amelyeket sokkal élvezetesebb vezetni.

II.1.3.2.7. Chevrolet Corvette Z06 NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 405

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.8. Chevrolet Corvette Z06 (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 405

Ez bizony egy dögös rendőrautó, ha ezzel eredünk a gyorshajtók után, akkor könnyedén beérjük, és persze lezúzhatjuk őket. Nehezebb pályákon, ahol több éles kanyar van, esetleg meg kell gondolni, hogy nincsen-e egy jobban kezelhető modell a rendelkezésre álló autók között. Egy kevésbé nehéz pályán azonban biztosan megállja a helyét.

II.1.3.2.9. Dodge Viper GTS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 298 km/h
- Lóerő: 450

A valóságban:
A Viper egy kétüléses sportautó, a legbrutálisabb Dodge járgány, amit valaha készítettek. A Chevrolet Corvette legnagyobb riválisa. 1987-ben kezdték meg a tervezést, majd 1991-ben kezdték meg a modell gyártását, eleinte a New Mack Assembly, majd 1995-től a Connor Avenue Assembly nevű gyárban. Az autó szívének - egy V8-as próba motor után - a Lamborghini V10-es motorját választották, ez biztosítja a járgány nyers brutalitását. 1992 januárjában szállították le az első teszt modelleket, és megkezdődött a Viper sikertörténete. 1996-ban mutatkozott be a versenyzésre szánt, módosított modell, a GTS-R, a következő évben már szinte minden létező díjat bezsebelt. A GTS-R-ből 100 darab utcai verzió is elkészült, amit gyorsan elkapkodtak a valószínűleg nagyon tehetős vásárlók.

A játékban:
Ahogy a kategóriájában a Z8, úgy a Dodge Viper is egyértelműen jó választás. Jól gyorsul, a végsebessége is megfelelően magas, és a menettulajdonságai is kiemelik a többi választható autó közül. Ha ezzel indulunk, csak rajtunk múlik majd, hogy sikerül-e nyernünk, vagy sem.

II.1.3.2.10. Dodge Viper GTS NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 298 km/h
- Lóerő: 450

Ez bizony egy dögös rendőrautó, ha ezzel eredünk a gyorshajtók után, akkor könnyedén beérjük, és persze lezúzhatjuk őket. Nehezebb pályákon, ahol több éles kanyar van, esetleg meg kell gondolni, hogy nincsen-e egy jobban kezelhető modell a rendelkezésre álló autók között. Egy kevésbé nehéz pályán azonban biztosan megállja a helyét.

II.1.3.2.11. Dodge Viper GTS (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 298 km/h
- Lóerő: 450

A Lamborghinik után a legjobb választás, ha a gyorshajtók nyomába akarunk eredni. Gyors, jól vezethető rendőrautó, az éles kanyarokat is gyorsan vehetjük vele, nem kell attól tartanunk, hogy felborulunk, és emiatt aztán lemaradunk az ellenfelünktől.

II.1.3.2.12. Ferrari 360 Spider
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.4 mp
- Csúcs sebesség: 290 km/h
- Lóerő: 400

A valóságban:
Három Ferrari modell is viseli a 360 sorszámot, az első egy kétajtós coupe, ez a Ferrari 360 Modena, a második egy kétajtós nyitható tetejű modell, ez a játékban szereplő Ferrari 360 Spider, és a harmadik, a Modena gyengébb változata, a Ferrari Challenge Stradale 360. A Spider a Ferrari huszadik nyitott tetejű modellje, alapvetően a Modena átalakított változata, a súly kivételével mindenben megegyezik a két autó. Mindkettőben 3,6 literes V8-as motor duruzsol, és mindkettőnek alumíniumból készült az alváza.

A játékban:
A rendelkezésünkre álló Ferrari modellek közül a leggyengébb, de teljesítményben még így is lazán a kategóriájának legjobbja. Jól vezethető, nem bánjuk meg, ha ezt választjuk a versenyzéshez.

II.1.3.2.13. Ferrari 360 Spider NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.4 mp
- Csúcs sebesség: 290 km/h
- Lóerő: 400

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.14. Ferrari 550 Barchetta Pininfarina
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 30000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.4 mp
- Csúcs sebesség: 300 km/h
- Lóerő: 485

A valóságban:
A Ferrari 550 Maranello és az 550 Barchetta kétüléses Gran Turismo sportkocsik voltak eredetileg. 1996-ban dobták piacra az első 550-est, 5.5 literes V12-es motorral szerelték a modelleket. A belső kialakításánál a luxus volt az elsőszámú szempont, ahhoz képest, hogy sportkocsi, az 550-eseknek kifejezetten tágas az utastere. Persze, így nem túl sok hely maradt csomagtartóra, de egy golf felszerelés, vagy egy kisebb táska azért elfér benne. A játékban szereplő változatot a Carozzeria Pininfarina nevű tuningcég módosította, akik a Ferrari mellett olyan gyártókkal állnak szerződésben, mint a Maserati, a Cadillac, az Alfa Romeo, a Fiat, a Volvo vagy a Lancia.

A játékban:
Az F50 után a második legjobb Ferrari a programban, ha szerepel a választható járgányok között, mindenképpen érdemes kipróbálni egyszer. Bár a menettulajdonságai átlagosak, de a sebessége, és a gyorsulása miatt nagy eséllyel nyerni fogunk, ha a volánja mögé pattanunk.

II.1.3.2.15. Ferrari 550 Barchetta Pininfarina NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 60000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.4 mp
- Csúcs sebesség: 300 km/h
- Lóerő: 485

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.16. Ferrari F50
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 80000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.7 mp
- Csúcs sebesség: 325 km/h
- Lóerő: 513

A valóságban:
Az F50 egy nagy teljesítményű „supercar" kategóriájú járgány, amit a Ferrari 1995-ben dobott piacra, ezzel is illően megünnepelve a cég ötvenedik évfordulóját. Az F50-es egy kétajtós, nyitható tetejű autó, aminek szíve egy 4,7 literes, 60 szelepes V12-es motor, amit a Ferrari mérnökei eredetileg a Forma 1-es modelljükhöz fejlesztettek ki. Összesen 349 példányt készítettek belőle, eggyel kevesebbet, mint amennyit a tervek szerint az első körben el tudtak volna adni. A cég szóvivője azt mondta, „ha 350 példányra van szükség, akkor eggyel kevesebbet építünk, hogy nehezen legyen elérhető". Az utolsó példány 1997 júliusában gurult le a szalagról.

A játékban:
A legerősebb, legjobban vezethető Ferrari modell, ha biztosra akarunk menni, ezt válasszuk, feltéve persze, hogy ott van a rendelkezésre álló járgányok között.

II.1.3.2.17. Ferrari F50 NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 160000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.7 mp
- Csúcs sebesség: 325 km/h
- Lóerő: 513

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.18. Ford Crown Victoria (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): -
- Gyorsulás (0-100 km/h): ?
- Csúcs sebesség: ?
- Lóerő: 235

A valóságban:
A Police Interceptor néven futó modell (CVPI) az 1999-es illetve annál későbbi Ford Crown Victoria rendőrautó változata. A Crown Victoria különböző modelljeit egy kóddal jelölik, a P71-es kód jelöli a rendőrautó változatot, a P70 és P72-es kódok a kereskedelmi célokra használt változatokat, a P73-as kód a hagyományos, a P73 pedig a luxus változatot. A CVPI az észak-amerikai rendőrkapitányságok legelterjedtebben használt autója, és ezt a változatot - a strapabírása miatt - számtalan taxi társaság is használja (lásd sárga taxik New Yorkban). A modell 1999 óta számtalan módosításon esett át, az évek során több olyan - biztonsági, és vezetéstechnikai - probléma merült fel, amit gyorsan orvosolni kellett.

A játékban:
Aránylag gyors, de kevésbé jól vezethető modell. Ha nincs más választási lehetőség, akkor persze kénytelenek vagyunk ezzel beérni, de az ilyenkor üldözőbe vett közepes, vagy gyengébb kategóriájú autókkal azért el tudunk bánni a CVPI volánja mögött is. Ha több autó közül is rendelkezésre áll, nem a Crown Victoria lesz az ideális választás.

II.1.3.2.19. Ford SVT Mustang Cobra R
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): -
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.9 mp
- Csúcs sebesség: 282 km/h
- Lóerő: 385

A valóságban:
Az SVT Cobra igazi sportautó, amit 1993-ban kezdtek el gyártani. Alapvetően a Ford Mustang erősebb teljesítményű változata, a Mustang GT-nél is brutálisabb változat. Hogy minél kisebb legyen az autó súlya, minden extrát kiszedtek belőle, így nem került bele légkondi, hangfalak, vagy éppen hátsó ülések. Készült belőle 100 darab vörösre festett példány, amit pillanatok alatt elkapkodtak. A modell annyira sikeres lett, hogy az SVT mérnökei kifejlesztettek egy újabb Cobra R verziót, ezt 1995-ben dobták piacra. Ebben a modellben már nem 5,0 hanem 5,8 literes V8-as motor duruzsolt. Az előző változathoz hasonlóan ebből is készült limitált számú speciális változat, ebből 250 példány készült, mind tetőtől-talpig fehér színben. A 2000-es Cobra R az előzőeknél is keményebb felfüggesztést kapott, és a spoiler-eknek, és egyéb technikai megoldásoknak köszönhetően még gyilkosabban nézett ki, és persze a menettulajdonságai is jobbak voltak, ennek köszönhetően az illegális utcai versenyek egyik legsikeresebb, legfelkapottabb autója lett.

A játékban:
A többi autóhoz képes kicsit lomhának tűnik, és annak ellenére, hogy a valóságban rámentek az autó könnyítésére, ez a játékban nem érzékelhető, sőt, kifejezetten nehéznek tűnik a járgány. Viszont jól fekszik az úton, jól veszi a kanyarokat, ha mégis túl gyorsan veszünk egy kanyart, biztosan nem borulunk fel. A nagy ugratóknál, és a gyors szakaszok végén sem repülünk el vele, így aztán nem is válik irányíthatatlanná.

II.1.3.2.20. Ford SVT Mustang Cobra R NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.9 mp
- Csúcs sebesség: 282 km/h
- Lóerő: 385

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.21. Ford SVT Mustang Cobra R (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.9 mp
- Csúcs sebesség: 282 km/h
- Lóerő: 385

Bár lomha, mégis nagyon jól vezethető járgány, ha nem kell csúcs kategóriájú, gyors ellenfelek után eredni, akkor jó választás. Felborulni nem tudunk vele, jól veszi a kanyarokat, a volánja mögött nehéz nagyot hibázni.

II.1.3.2.22. Ford TS-50
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 5000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.9 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 335

A valóságban:
A TE50 és TS50 elnevezésű modelleket 1999-ben, a Ford Tickford Experience keretén belül mutatták be, mindkettő az ausztrál Ford Falcon-ra épült. A két változat között minimális különbség van, bár mindkét modell kialakításánál a sportosság kihangsúlyozása volt a fő cél, a TS50 még brutálisabbnak, agresszívabbnak hat. Amellett, hogy mindkét modell sportautónak számít, a belső megtervezésénél a luxus kihangsúlyozása volt a fő szempont. Így nem csupán vezetni, de szimplán beülni is élmény, legalábbis ezt szerették volna elérni a Ford szakemberei.

A játékban:
Nem sportautó, inkább csupán sportos autó. A Cobra R-hez képest még lomhább, még nehezebbnek tűnik, ennek megfelelően jól tapad, jól fekszik az úton, ha nyugodtan, biztonságosan szeretnénk végighajtani a pályán, akkor jó választás, de mivel a játékban a fő szempont a sebesség, és a lendület, emiatt bizony nem igazán érdemes a TS50-et választani a versenyhez. Ha csak a két Ford modell választható, inkább az SVT-t válasszuk.

II.1.3.2.23. Ford TS-50 NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.9 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 335

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.24. Ford TS-50 (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.9 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 335

Ahogy a TS50 sima változata, úgy természetesen a rendőrautó verzió is túl nehézkes, túl lomha, nem érdemes ezzel indulni a gyorshajtók után, ha több rendelkezésre álló autó közül választhatunk.

II.1.3.2.25. Holden HSV Coupe GTS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 402

A valóságban:
Az ausztrál Holden gyár indított egy műveletet, amelynek során nagy teljesítményre képest autókat gyártottak, ennek a műveletnek a Holden Special Vehicles (vagyis HSV) nevet adták. 1988-ban az ausztrál Holden és a skót TWR közösen indította a projektet, az első elkészült modell az SV88 volt, ezt követte az SS Group A, majd az SV 5000, a Clubsport, a Senator, és ezután következett a játékban szereplő GTS. Ez volt Ausztrália leggyorsabb, legerősebb autója, egy 5,7 literes V8-as Chevrolet motor segítette hozzá a brutális teljesítményhez. A járgányból készült versenyzésre szánt modell is, ez volt a GTS-R. A modellt 2004-ig gyártották.

A játékban:
Gyorsabb és lendületesebb mint a Ford modellek, de a gyengébb menettulajdonságai miatt végeredményben nagyjából ugyanolyan eredményeket tudunk felmutatni vele, mint a TS50-nel, vagy a Cobra R-rel. Kanyarban túlságosan le kell fékezni, ha nem akarunk kicsúszni, és a szikláknak, fáknak, vagy esetleg korlátnak ütközni. A gyorsulása nem túl kiemelkedő, így egy elrontott kanyar után nehezen érjük csak utol a többieket.

II.1.3.2.26. Holden HSV Coupe GTS NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 402

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.27. Holden HSV Coupe GTS (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 402

Nem érdemes a HSV-t választani, ha több rendőrautó is a rendelkezésünkre áll, a Fordok menettulajdonságai sokkal jobbak, a többi, erősebb modell pedig magasan veri minden szempontból. Ha csak a HSV áll rendelkezésre, akkor ügyeljünk a pontos kanyarvételre, nem szabad hibázni, ha le akarjuk kapcsolni a gyorshajtókat.

II.1.3.2.28. Jaguar XKR
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): -
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.2 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 370

A valóságban:
Az XK sorozat (azaz az XK8 és az XKR modellek) egy modern, Grand Touring kategóriájú coupe-t és nyitott tetejű Jaguart takar. A gyártásukat 1996-ban és 1997-ben kezdték meg, az XK a XJS sorozatot váltotta le. Az XKR az erősebb modell, de mindkét típus végsebességét lekorlátozza a számítógép, ezáltal az új sorozathoz tartozó autók lassabb vég-

sebességre képesek, mint a sorozat, amit leváltottak. Az XK szériánál használtál fel először a Jaguar új, AJ-V8-as motorját. Az XKR-ből számtalan limitált kiadású sorozat napvilágot látott, az első a 2001-ben megjelent Silverstone volt, ebből 250-et dobtak piacra Amerikában, 600 példányt a világ egyéb területein. Az XKR 100 2002-ben jelent meg, ebből összesen 300-at adtak el Amerikában. 2004-ben jelent meg az XKR Portfolio, ebből összesen már csak 200 darabot adtak el, szintén Amerikában.

A játékban:
Bár a végsebességét lekorlátozták, mégis érdemes inkább az XKR-t választani, ha mellette a HSV, és valamelyik Ford áll a rendelkezésünkre. Megbízható, a gyorsulása sem túl rossz, a menettulajdonságai, a tapadása, és általánosságban a vezethetősége kiemelkedően jobb, mint a hasonló kategóriájú társaié.

II.1.3.2.29. Jaguar XKR NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.2 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 370

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.30. Lamborghini Diablo VT 6.0
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 30000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 550

A valóságban:
A Diablo tervezését 1989-ben kezdték meg, az akkor igen sikeres Countach modell leváltására tervezték. 1991 januárjában dobták piacra, meglehetősen borsos, 240000 dolláros áron. Egy 5.7 literes, 48 szelepes, V12-es motort szereltek be, amit az autó közepén helyeztek el, hogy az első kerék meghajtás miatti súlyeloszlás problémát orvosolják. A VT 6.0 a Diablo hetedik változata, amit 2000 és 2001 között gyártottak, nem sokkal később, miután az Audi AG megvette a Lamborghini gyártásának jogát a Chrysler Corporation-től. Annak ellenére, hogy a hetedik verzió volt, ez a modell volt az első a sorozatban, ami komolyabb változtatásokon esett át. Többek között az addigra már öregecskének számító motort is lecserélték, a Diablo GT 6.0 literes erőművét szerelték be.

A játékban:
Borzalmasan gyors, megbízható, remek menettulajdonságú járgány, majdnem kétszer olyan gyors sebességgel is biztosabban tudjuk bevenni a kanyarokat, mint az előző néhány modellnél. A csúcskategória egyik legjobb autója.

II.1.3.2.31. Lamborghini Diablo VT 6.0 NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 60000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 550

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.32. Lamborghini Diablo VT 6.0 (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 60000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 550

Reszkethetnek a gyorshajtók, ha olyan szerencsénk van, hogy egy Diablo kormánya mögött ülünk, és úgy indulunk vadászatra. Nagyon gyors autó, amit kifejezetten élvezet vezetni. Ha a száguldozók megpillantanak minket a visszapillantóban, megfagy a vér az ereikben.

II.1.3.2.33. Lamborghini Murciélago
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 30000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.8 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 571

A valóságban:
A Diablo sikerére alapozva Luc Donckerwolke, az Automobili Lamborghini S.p.A. mérnöke megtervezte a Murciélago-t, amely egy kétajtós, kétüléses szörnyeteg, és amely egy személyben passzol a GT és „supercar" kategóriába is. A Murciélago-t meghajtásáért egy 6,2 literes V12-es motor a felelős, és hogy a menettulajdonságai még jobbak legyenek, az első spoiler 70 fokban dönthető, a visszapillantók belesimulnak az autó karosszériájába, hogy az aerodinamikai jellemzők is még kedvezőbbek legyenek. A nevét egy bika után kapta, aki 1879-ben 24 szúrást is túlélt, majd ezután egy híres tenyésztőhöz került, aki egy igazán kemény, harcos vérvonalat nevelt ki a segítségével. Az autó szerepelt a Batman Begins-ben, érdekesség, hogy a Murciélago szó spanyolul denevért jelent. 2004-ben jelent meg az autó nyitható tetejű változata.

A játékban:
Minden igaz rá, amit a Diablo VT 6.0-ra, annyi különbséggel, hogy a Murciélago gyorsulása még brutálisabb. Igazán élvezet vezetni, ha a Lamborghini-k közül kell dönteni, akkor a Murciélago minimálisan ugyan, de jobb választás, mint a Diablo.

II.1.3.2.34. Lamborghini Murciélago NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 60000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.8 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 571

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.35. Lamborghini Murciélago (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 60000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3,8 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 571

Ha ebben a rendőrautóban ülünk, senki sem tud megszökni előlünk.

II.1.3.2.36. Lotus Elise

- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): -
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.6 mp
- Csúcs sebesség: 200 km/h
- Lóerő: 122

A valóságban:
A Lotus Elise fejlesztését 1994 elején kezdték meg, 1995 szeptemberében kezdték meg a forgalmazását. A modell a nevét az angol cég vezetőjének unokája, Elisa után kapta. Az ára 43000 font volt, a tervezésnél a „könnyű súly egyenlő teljesítmény" alapelvet követték. Max David, egy londoni mérnök fejlesztette ki a modell karosszériáját, sikerült a súlyt 680 kilogramm alá csökkenteni. Csak viszonyításként érdemes megemlíteni a Porsche Boxter-t, amelynek súlya 1250 kilogramm.
A súlynak köszönhetően egy aránylag gyenge, 120 lóerős motor is elég volt ahhoz, hogy az Elise igazán fürge legyen, de emellett az üzemanyag-felhasználást tekintve is kiemelkedő teljesítményű legyen.

A játékban:
Kategóriájának egyik legjobban vezethető autója, nagyon jól tapad az úton, és amíg alacsony sebességen még nem érezzük, hogy mennyire könnyű a kasztni, nagy sebességnél már élvezhetjük a könnyű súly előnyeit. Szinte nincs olyan kanyar a pályákon, ahol fékeznünk kellene, sokszor még a gázt sem kell elengedni ott, ahol más autókkal szinte teljesen meg kell állni ahhoz, hogy ne boruljunk fel.

II.1.3.2.37. Lotus Elise NFS

- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 4000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.6 mp
- Csúcs sebesség: 200 km/h
- Lóerő: 122

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.38. McLaren F1

- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 80000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.2 mp
- Csúcs sebesség: 386 km/h
- Lóerő: 627

A valóságban:
Ezt a „supercar" kategóriájú modellt 1994 és 1998 között gyártotta az angol McLaren csoport, akik többek között a McLaren Forma 1-es csapat tulajdonosai. Az F1 erejét egy 6.1 literes, V12-es BMW motornak köszönheti. Összesen 107 példány készült belőle, ebből 64 volt utcai változat, 5 volt LM, 3 volt GT, és a 35 darab volt GTR változat. A McLaren F1 volt a valaha készített leggyorsabb sorozatgyártású autó egészen 2005-ig, amikor a Koenigsegg CCR nevű modellje elérte a 388 km/h sebességet. Ez a rekord sem volt hosszú életű, a nem sokkal később piacra kerülő Bugatti Veyron ezt a csúcsot is megdöntve 407 km/h sebesség elérésére volt képes. A Lotus-hoz hasonlóan a McLaren is a könnyű súlyt tartotta a siker fontos tényezőjének (ez volt az első szénszálas karosszériájú modell), de a receptet tovább spékelték a nagy teljesítményű motor hozzáadásával.

A játékban:
Nem elég, hogy az egyik leggyorsabb, de az egyik legjobb menettulajdonságú járgány is a játékban, egy autó kivételével nincs is igazán egy komoly ellenfele sem. Ha szerepel a választható autók között, nem szabad habozni, feltéve, hogy nyerni szeretnénk.

II.1.3.2.39. McLaren F1 NFS

- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 160000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.2 mp
- Csúcs sebesség: 386 km/h
- Lóerő: 627

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.40. McLaren F1 LM

- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 85000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.8 mp
- Csúcs sebesség: 333 km/h
- Lóerő: 668

A valóságban:
A prototípussal együtt összesen hat példány készült belőle. A McLaren GTR-ek által, az 1995-ös Le Mans futam során elért győzelem méltó megünneplésére készítették ezeket a példányokat. A súlyuk 60 kilóval kisebb volt, mint a sima F1 modelleké, és néhány aerodinamikai változtatáson is átestek. Az F1 LM-eket könnyen meg lehetett ismerni, mindegyiket „papaya narancs" színűre festették, Bruce McLaren emlékére, aki az általa tervezett Forma 1-es és Can Am autók díszítésére ezt a speciális színt használta. Az L1 több rekordot is megdöntött, többek között ez volt az első kocsi, ami 6 másodpercen belül (konkrétan 5.9 alatt) gyorsult 0-ról 100 mph sebességre.

A játékban:
Annak ellenére, hogy a valóságban az LM gyorsabb, fürgébb, könnyebb, mint a sima F1 modellek, a játékban lassabbak, és a gyorsulásuk is rosszabb, legalábbis a leírásban szereplő adatok szerint. A játékban ennek a különbségnek semmi nyoma, nagyjából ugyanazok a képességei, tulajdonságai mindkét modellnek.

II.1.3.2.41. McLaren F1 LM NFS

- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 170000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.8 mp
- Csúcs sebesség: 333 km/h
- Lóerő: 668

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.42. Mercedes CL55 AMG

- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 5000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 6 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 355

A valóságban:
A Mercedes CL osztályú modelljei mindig az éppen elérhető legfrissebb technológiai újdonságokkal, és a legmagasabb minőségű anyagokkal felszerelve látnak napvilágot. A jelenlegi sorozat alapjait a 2000-ben kifejlesztett W215-alváz adja. A CL55 AMG különlegességét a sportos felépítés, és a nagy teljesítményre képes V8-as motor adja. Sajnos, ezt nem használja ki teljes mértékben az autó, a végsebességét ugyanis 250 km/h-ra korlátozták. A CL sorozat minden modelljét rengeteg extrával látják el, olyanokkal, mint a légkondi, bőrülések, faberakások, fedélzeti komputer, navigációs rendszer, fűthető- és hűthető ülések.

A játékban:
Szinte érezzük, hogy egy ekkora monstrumban nem érhet minket semmi baj, ráadásul a menettulajdonságai is egész jók. Ettől függetlenül, a vérre menő küzdelem során nem feltétlen a legmegfelelőbb választás, egy kicsit lomha a hasonló kategóriájú társaihoz képest.

II.1.3.2.43. Mercedes CL55 AMG NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 170000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 6 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 355

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.44. Mercedes CLK-GTR
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 85000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 322 km/h
- Lóerő: 600

A valóságban:
A CLK-GTR limitált példányban napvilágot látott speciális kiadás, 1998 és 1999 között került csak gyártásra összesen 25 példány. A Mercedes, hogy a FIA GT bajnokságon indulhasson, biztosítania kellett, hogy a versenyen részt vevő modellből legyárt 25 példányt. A konkurencia már mind szerepelt valamilyen komoly bajnokságban, a FIA GT-ben is olyan gyártók modelljei vonultak fel, mint a Porsche, a McLaren, vagy a Ferrari. Ezért aztán a Mercedes elkészítette a versenyre szánt modelljét, és persze legyártotta a versenyzés feltételeként megszabott 25 példányt. A CLK-GTR eredetileg a 300SL Gullwing Coupe sikerét vitte volna tovább, de végül is leginkább a Ferrari F50 modelljét vették alapul a tervezők. Motornak az S600-as modellekben felhasznált 5.9 literes erőművet szánták, de végül egy ennél is brutálisabb 6.8 literes motor mellett döntöttek. Az AMG Ludwigsburgban található gyárában építették meg a 25 darab CLK-GTR-t.

A játékban:
Nincsen párja. Ha nincsenek túlságosan éles kanyarok a pályán, akkor nem érdemes másik autót választani a versenyhez. Borzalmasan gyors, még a legnagyobb hibák után is könnyen utolérhetjük vele ellenfeleinket.

II.1.3.2.45. Mercedes CLK-GTR NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 170000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 322 km/h
- Lóerő: 600

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.46. Opel Speedster
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 2000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.7 mp
- Csúcs sebesség: 220 km/h
- Lóerő: 145

A valóságban:
Az Opel Speedster-t 2001 és 2005 között gyártotta a Lotus, a General Motors leányvállalatának, az Opelnek a megbízásából. Angliában Vauxhall VX220 néven dobták piacra. Mindkét modell sokban hasonlít a Lotus Elise-hez, mindegyik autó hasonlóan nagy teljesítményre képes, és a kezelhetőségük is szinte teljesen megegyezik.

A játékban:
Minden tekintetben megegyezik a Lotus Elise-szel, tehát nagyon jól tapad az úton, és amíg alacsony sebességen még nem érezzük, hogy mennyire könnyű a kasztni, nagy sebességnél már élvezhetjük a könnyű súly előnyeit. Szinte nincs olyan kanyar a pályákon, ahol fékeznünk kellene, sokszor még a gázt sem kell elengedni ott, ahol más autókkal szinte teljesen meg kell állni ahhoz, hogy ne boruljunk fel.

II.1.3.2.47. Opel Speedster NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 4000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.7 mp
- Csúcs sebesség: 220 km/h
- Lóerő: 145

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.48. Porsche Carrera GT
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 30000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 558

A valóságban:
A Carrera GT fejlesztését 2000-ben kezdték el, a 911 GT1 modell továbbfejlesztéseként. Egy példányt legyártottak belőle, és bemutatták a 2000-es Genfi Motor Show során, főleg, hogy felkeltsék az érdeklődést, és persze, hogy emellett minél nagyobb figyelmet vonzzanak a Porsche modellekre. A gyártást nem kezdték meg, a cég vezetése nem akarta a Cayenne fejlesztéséhez, és összeszereléséhez beosztott erőket megosztani, emiatt aztán végül csak 2004-ben, a játék megjelenése után két évvel dobták piacra az első példányokat, egyenként 440000 dolláros áron. Eredetileg 1500 darabot gyártottak volna belőle, de a légzsákokra vonatkozó amerikai rendelkezések megváltozása miatt hamarabb leállították a gyártást, így nagyjából összesen 1250 példány készült el. Ennek több mint felét az Egyesült Államokban értékesítették.

A játékban:
Az egyik leggyorsabb, legmegbízhatóbb autó, ha szerepel a rendelkezésre álló modellek között, érdemes őt választanunk. A kezelhetősége rendkívüli, a menettulajdonságai kiemelkedők.

II.1.3.2.49. Porsche Carrera GT NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 60000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 558

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.50. Porsche 911 Turbo
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 10000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.2 mp
- Csúcs sebesség: 305 km/h
- Lóerő: 415

A valóságban:
A 911-es hihetetlen sikerként vonult be az autó történelembe, az első modellek gyártását 1964-ben kezdték, a boxer motorral felszerelt modell ugyan számtalan átalakításon esett át az évek során, de ettől függetlenül a fő irányvonalak nem változtak a mai napig sem. A huszadik század legfontosabb modelljeinek listáján az ötödik helyen szerepel, csak a Ford T Model, a Mini, a Citroën DS és a Volkswagen Beetle előzik meg. Az első turbóval felszerelt sorozatot 1975-ben mutatták be.

A játékban:
Kategóriájának legjobb példánya, gyors, és hihetetlenül jól kezelhető.

II.1.3.2.51. Porsche 911 Turbo NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.2 mp
- Csúcs sebesség: 305 km/h
- Lóerő: 415

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.3.2.52. Porsche 911 Turbo (Rendőrautó)
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 20000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.2 mp
- Csúcs sebesség: 305 km/h
- Lóerő: 415

Kategóriájának legjobb példánya, gyors, és hihetetlenül jól kezelhető.

II.1.3.2.53. Vauxhall VX220
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): -
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.6 mp
- Csúcs sebesség: 220 km/h
- Lóerő: 145

A valóságban:
Az Opel Speedster-t 2001 és 2005 között gyártotta a Lotus, a General Motors leányvállalatának, az Opelnek a megbízásából. Angliában Vauxhall VX220 néven dobták piacra. Mindkét modell sokban hasonlít a Lotus Elise-hez, mindegyik autó hasonlóan nagy teljesítményre képes, és a kezelhetőségük is szinte teljesen megegyezik.

A játékban:
Minden tekintetben megegyezik a Lotus Elise-szel és az Opel Speedster-rel, tehát nagyon jól tapad az úton, és amíg alacsony sebességen még nem érezzük, hogy mennyire könnyű a kasztni, nagy sebességnél már élvezhetjük a könnyű súly előnyeit. Szinte nincs olyan kanyar a pályákon, ahol fékeznünk kellene, sokszor még a gázt sem kell elengedni ott, ahol más autókkal szinte teljesen meg kell állni ahhoz, hogy ne boruljunk fel.

II.1.3.2.54. Vauxhall VX220 NFS
- Megszerzéséhez szükséges pont (Single Challenge): 4000
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.6 mp
- Csúcs sebesség: 220 km/h
- Lóerő: 145

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. A sima modell árának kétszeresét nem feltétlenül éri meg feláldozni a hiúság oltárán. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.1.4. Tippek-trükkök

A versenyek indítását követő töltés során a program különféle trükkökkel szolgál, melyek segíthetnek további információhoz jutni a játékkal kapcsolatban. Lássuk ezeket:

- ▶ Gyűjtsd összes az NFS pontokat, hogy azok segítségével megszerezhesd a neked tetsző autókat, pályákat.
- ▶ A pályák különböző irányú változatai mind teljesen különböző élménnyel szolgálnak, érdemes kipróbálni minden pálya minden változatát.
- ▶ Ahhoz, hogy a „Be the Cop" módot minél sikeresen tudd teljesíteni, tanuld meg a pályák felépítését, így a pálya legmegfelelőbb pontján használhatod ki a kérhető segítségek nyújtotta előnyt.
- ▶ A többjátékos versenyek során érdemes először csak megfigyelni egy-két futamot, hogy megtanuld az ellenfelek vezetési stílusát.
- ▶ Az agresszív rendőröket pördítsd meg, ehhez a járgányuk hátulját kell meglökdösni.
- ▶ Fejlesztsd a vezetési képességeid a Single Challenge mód versenyein, majd ezután próbáld ki magad mások ellen az interneten keresztül.
- ▶ Vágd le a kanyarokat, ahol erre csak lehetőség adódik.
- ▶ Ha kipördülsz, vagy felborulsz, a reset gomb lenyomásával kerülhetsz vissza a pályára a leggyorsabban.

- A futam nehézségétől függően kevesebb, illetve több NFS pontot is szerezhetsz, ha sikerül győznöd.
- A pontok segítségével megszerzett pályákon száguldozz minél többet a „Free Run" mód segítségével, így megtanulhatod, hogy hol vannak az alternatív útvonalak, rövidítések.
- A Hot Pursuit és Championship módok versenyeit megnyerve szerezhetsz NFS pontokat.
- Nem mindig a leggyorsabb autó a legcélravezetőbb, sok versenynél az autód menettulajdonságai dönthetik el a helyezést.
- Az éles kanyarokban érdemes felhasználni, hogy van kézifék is a kocsin.
- A „Be the Cop" mód során rengeteg segítséget nyújt a hátranézés gomb, ha lehagyod az ellenfeled, láthatod a pozícióját.
- Ha a rendőrök helikoptert küldenek rád, vigyázz az útra potyogó hordókkal, ha nekiütközöl egynek, akkor az felrobban, és jó néhány másodpercig nem tudod uralni a járgányod.
- A kézi váltó használata elsőre bonyolultnak tűnhet, de ha megtanulod a kezelését, akkor jobb eredményeket érhetsz el vele, mint az automataváltóval.
- Nem minden alternatív útvonal rövidítés, ezeket az útvonalakat a rendőrök lerázására érdemes felhasználni.
- Próbáld meg felhasználni a szembejövő forgalmat a rendőrök lerázására.

II.1.5. A játék zenéjének meghallgatása, átalakítása

A program telepítése után a „music" alkönyvtárba kerülnek a játékban hallható számok. A könyvtár alapértelmezésben a *„c:\program files\EA Games\Need for Speed Hot Pursuit 2\audio\music"* útvonalon érhető el. A számok kinyeréséhez szükségünk lesz a Game Audio Player nevű programra (letölthető például a http://bim.km.ru/gap/ címről), ezzel tudjuk a dalokat lejátszani, illetve más formátumra konvertálni. Maga a program kisebb mint egy Mbyte, és nem kell telepíteni sem, csak ki kell csomagolni, és már indíthatjuk is. Az elindítása után az „Add File(s)" menüpontra kattintva tudjuk betallózni a számokat egyenként, vagy akár az összeset egyszerre. Ezután a program sima lejátszóként fog üzemelni. Ha szeretnénk a fájlokat átalakítani más formátumra, akkor a „Convert File(s)" menüt kell kiválasztani. Ezután bármilyen, számunkra leginkább megfelelő formátumra átalakíthatjuk a fájlokat, legyen az WAV, vagy rögtön a manapság leginkább elterjedt MP3 formátum.

II.2. Konzolos verziók ismertetése

II.1.1. Irányítás, játékmechanizmus, beállítások

II.2.1.1. Irányítás

A sorozat előző részeiben már megismert, és megszokott irányítási metódust kell használnunk a játék során. Az autók alapvető irányításán (gyorsítás, lassítás, jobbra- és balra kanyarodás) kívül ebben a játékban is használhatunk kéziféket, ha például egy-egy szűk, éles kanyart szeretnénk minél gyorsabban bevenni, és persze dudálhatunk, ha figyelmeztetni szeretnénk az előttünk haladó, vagy éppen felénk tartó járműveket. Természetesen nem csupán előre, de hátra is tudunk nézni, ez főleg akkor jön jól, ha rendőrök vannak a nyomunkban, vagy ha éppen mi hagyunk le egy járgányt üldözés közben. A játék konzolos változataiba bekerült egy „zone zoom" elnevezésű kamera is, ennek segítségével pár pillanat erejéig előre szaladhatunk a pályán, így megvizsgálhatjuk, milyen kanyarokra számíthatunk, megtekinthetjük, hogy milyen a forgalom, várnak-e ránk rendőrök, illetve, hogy állnak az ellenfeleink. A profibbak, illetve azok, akik kormánnyal játszanak, kézi váltóval is belevághatnak a küzdelmekbe. Extraként ez a verzió lehetőséget nyújt a kevésbé profiknak, hogy megtanulják a kézi váltó használatát úgy, hogy közben ne veszítsék el az automata váltó nyújtotta segítséget. Rendőrként két különböző segítséget kérhetünk, illetve ha bármilyen verseny, feladat során szorult helyzetbe kerülünk, vagy csak éppen gyorsan vissza szeretnénk kerülni az út közepére, akkor használhatjuk a szokásos reset gombot, amivel némi időt vesztünk ugyan, de jóval kevesebbet, mint amennyi időt egy lassan kivitelezhető manőver emésztene fel. Az irányítás részletes bemutatása megtalálható az I. mellékletben.

II.2.1.2. Játékmechanizmus

II.2.1.3. Driver Profile

A játék kezdetén létre kell hoznunk egy profilt, ehhez csupán egy nevet, és a nemünket kell megadnunk. Ezt az „Options" menü alatt található „Player Names" opciót kiválasztva tehetjük meg. A versenyek során elért eredményeinket, összegyűjtött NFS pontjainkat, a megszerzett járgányokat, pályákat a profilunkba menti el a program automatikusan (feltéve, hogy az „Options" menü alatt található a „Save/Load" opció beállításainál nem kapcsoljuk ki az automatikus mentést).

II.2.1.4. Versenyek

Mielőtt belevágnánk a karrier módokat jelentő Ultimate Racer (Hot Pursuit-en belül található) vagy Championship (World Racing-en belül található) nagy versenysorozatokba, érdemes menni néhány kört az azonnali - de tét nélküli - versenyt jelentő Quick Race módban. Ebben a módban gyorsan megtanulhatjuk az autók vezérlését, megtapasztalhatjuk, hogy milyen érzés a világ legjobb, leggyorsabb járgányaival száguldozni, mindezt úgy, hogy semmilyen következménnyel nem jár, ha véletlenül nem tudjuk megnyerni a versenyt. A Challenge módba akkor érdemes belefogni, ha már sikerült megnyernünk néhány futamot a két nagy versenysorozatban, és ezáltal megnyitottunk néhányat, az eredetileg lezárt pályák, járgányok közül. Ebben a módban beállíthatjuk, hogy Single Race, Knockout, Lap Knockout, vagy Free Run típusú versenyen szeretnénk-e indulni. A Hot Pursuit módon belül kiválaszthatjuk a rendőrös üldözéseket jelentő You are the Cop játékmódot is. A Challenge mód, illetve a rendőrös játékmód kiválasztása után néhány opcióval személyre szabhatjuk a ránk váró versenyt, feladatot. Ehhez a következő lehetőségek állnak rendelkezésre:

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Opponents:* beállíthatjuk, hány ellenféllel kell versenyeznünk
- *Opponents Type:* beállíthatjuk, hogy milyen kategóriájú ellenfelekkel versenyezzünk
- *Catch-Up:* beállíthatjuk, hogy az előttünk gyorsan haladó kocsi szélárnyékát használhassuk-e, vagy sem
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Tracks:* beállíthatjuk, hogy milyen pályákból álljon a versenysorozat (Knockout módnál)
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

II.2.1.5. Képernyő ismertetése

Hogy sikeresen szerepeljünk a versenyek, és a különböző feladatok teljesítése során, nem árt tisztában lenni azzal, hogy mit is jelentenek a képernyőn megjelenő kijelzők. A képernyő alsó közepén (illetve, külső nézetben a képernyő jobb alsó sarkában) látható a sebesség- és fordulatszámmérő kettőse, melyek funkciója nem szorul különösebb magyarázatra. A képernyő bal oldalán, a felső sarokban sima verseny (Single Race, Knockout, Lap Knockout, Free Run) esetében azt látjuk, hogy hány versenyzővel kell megküzdenünk, és éppen hányadik helyen tanyázunk. A helyezésünk alatt látjuk részletesen az ellenfelek listáját, és hogy hozzánk képest mennyire maradtak le, vagy húztak el tőlünk. Ezek alatt található a pályán történő közlekedést megkönnyítő minitérkép, amin a következő néhány kanyart láthatjuk, illetve a térkép segítségével nyomon követhetjük az ellenfeleink helyzetét is. A képernyő felső közepén található a visszapillantó (ha lekapcsoltuk), illetve sima versenyek során a visszapillantó alatt látható egy kijelző, ami megmutatja, hogy ha egy rendőrhöz közeledünk. A képernyő jobb felső sarkában sima versenyek esetében láthatjuk, hány körös a verseny, és abból mennyit tettünk meg, alatta a legjobb köridőnket, és legalul az aktuális körünk idejét. A köridők alatt látható három kereszt, és négy csillag, ezek felvillanása jelzi, hogy hányszor kaptak el minket a verseny során (keresztek), illetve hogy hány rendőr kapcsolódott be az üldözésünkbe (csillagok). Rendőrös küldetés esetén itt három adat jelenik meg, a felső mutatja, hogy mennyi gyorshajtót sikerült elkapnunk, a középső, hogy mennyi segítséget kérhetünk még, az első pedig azt, hogy a feladat teljesítéséhez mennyi idő áll rendelkezésre.

II.2.1.6. Váltó típusok ismertetése

Miután kiválasztottuk a következő versenyhez leginkább megfelelő autót, eldönthetjük, hogy automata (auto), kézi- (hand), vagy egy speciális, úgy nevezett vegyes (semi) váltót használunk-e a verseny során. A kézi- és automata váltóhoz talán nem kell különösebb magyarázat, a vegyes váltó azoknak ajánlott leginkább, akik szeretnék megtanulni a kézi váltó használatát, vagy egyszerre szeretnék kihasználni a kézi- és automata váltó előnyeit. Ha ezt a típust választjuk, akkor hagyhatjuk, hogy az automata váltó tegye a dolgát, de bármikor átvehetjük a váltást a géptől, amikor csak akarjuk. Ha pedig nem használjuk pár másodpercig a kézi váltót, az automata újra átveszi a vezérlést. Könnyen, és egyszerűen használható, nagyon praktikus újítás.

II.2.1.7. Vezetési típusok ismertetése

Miután kiválasztottuk a nekünk legjobban tetsző (vagy a feladathoz leginkább illő) autót, eldönthetjük, hogy klasszikus (Classic), vagy inkább az extrém (Extreme) vezetési típust szeretnénk-e használni a verseny / futam során. A klasszikus vezetési módnál az autó nem lesz sem alul, sem felül kormányzott, nem csúszkálunk különösebben a kanyarokban, tehát egy átlagos vezetési élményt kapunk, ha ezt választjuk. Az extrém vezetési módnál könnyedén csúszkálhatunk a kanyarokban, és a magasabb fokozatokon jobban gyorsulhatunk, ez a mód valamivel nehezebb, de nagyobb vezetési élményt nyújt, és ha sikerül megtanulni, sikeresebbek lehetünk a feladatok, versenyek során.

II.2.1.8. Rendőrök lerázása

A játék alapkoncepciójából eredően bizony nem elég csupán gyorsan haladnunk a pályákon ahhoz, hogy legyőzhessük ellenfeleinket. Az út szélén gonosz rendőrök tanyáznak, és csak arra várnak, hogy a nyomunkba eredhessenek, elénk vágjanak, és így leszorítsanak minket az út szélére. Ha sikerül elénk kerülniük, és pár másodpercig megakadályozniuk, hogy tovább száguldjunk, kapunk egy figyelmeztetést, és ha ezekből hármat összeszedünk, vége a versenynek, irány a fogda. Egy szoros versenyen, az elsőséget megszerezve ez roppant kellemetlen lehet. Ahogy az is, ha sikerül hatalmas küzdelem után elsőként befutni az utolsó kanyarba, és egy rendőr bosszantó trükkje miatt veszítjük el a nyerő pozíciónkat. Ha sikeresen szeretnénk szerepelni a versenyeken, érdemes mindent megtenni azért, hogy a nyomunkba eredő rendőrökkel minél hamarabb leszámoljunk. Megpróbálkozhatunk a „szégyen a futás, de hasznos" elven alapuló menekülős trükkel, és mivel szinte lehetetlenül nehéz másképpen megszabadulni tőlük, kénytelenek leszünk leginkább ezt a módszert felhasználni az érvényesüléshez. A fő probléma, hogy huzamos ideig folytatott menekülés után egyre több rendőr akaszkodik a nyakunkba, és ezzel egyenes arányban csökken az esélyünk arra, hogy sikeresen szerepelni tudjunk a versenyen. Folyamatosan figyelni kell a visszapillantóból a nyomunkban haladó rendőröket, nem szabad hagyni, hogy bármelyik oldalról elénk vágjanak. Próbáljuk meg úgy lerázni őket, hogy neki vezetjük őket a forgalomban haladó járműveknek. Megpróbálkozhatunk a kerülőutak kihasználásával is, sajnos ez sem könnyű, mivel a rendőrök nagyon ránk tapadnak, gyorsan, az utolsó pillanatban kell átvágnunk a főútvonalról az alternatív útvonalakra.

II.2.1.9. Gyorshajtók elfogása

A játékban lehetőségünk nyílik arra, hogy rendőrként is kipróbálhassuk magunkat, és megleckéztethessük a rengeteg pofátlan száguldozót, akik fittyet hánynak a sebességkorlátozást jelző táblákra, és úgy általában a közúti szabályokra. A „You are the Cop" jellegű versenyek során a fő feladatunk, hogy utolérjük az előttünk száguldozó autókat, és megállásra kényszerítsük őket. Miután bekapcsoljuk a szirénát, a hozzánk legközelebb haladó autó feletti ikon színe kékre változik, innentől kezdve ezt a járgányt kell üldöznünk. Mindent meg kell tegyünk, hogy ezután az üldözött autó elé kerüljünk, és feltartsuk néhány másodpercig. Ha ez sikerül, akkor már indulhatunk is a következő áldozatunk után. Minden küldetés során felhasználhatunk meghatározott számú segítséget is a céljaink eléréséhez, kérhetünk helikopteres támogatást, és telepíttethetünk útzárat is. Rendőrként ráadásul kihasználhatjuk a „speed boost", azaz egyfajta turbó / nitró gyorsító áldásos hatását, így, ha lemaradunk, a gyorsítót ellőve könnyen utolérhetjük ellenfeleinket.

II.2.1.10. Beállítások

II.2.1.11. Pontok

Bár a pályák, autók többségének megszerzéséhez szimplán meg kell nyernünk a nagy versenysorozatok futamait, vannak olyan autók, amelyeket a versenyek során összegyűjtött NFS pontjainkért is meg tudjuk szerezni. Nézzük, hogyan gyűjthetünk pontokat.

A rajt után, mikor először sikerül leelőzni az ellenfeleket, minden egyes helyezésért pontot is kapunk, a hetedik hely 100, a hatodik hely 250, az ötödik hely 500, a negyedik hely 750, a harmadik hely 1000, második hely 2000, első hely pedig 5000 plusz NFS pontot jelent.

Ha sikerül megszereznünk az első helyet, akkor minden körben külön pontot kapunk a célvonalon áthaladva, első körben 1500, utána minden körben 1000 pont üti a markunkat. Ha Knockout versenyben sikerül az egyik futamot megnyernünk, a következő futamon az első helyről indulhatunk, ezért 2000 plusz pontot is kapunk. Emellett az ugratásokért (kicsi: 100, nagyobb: 200, legnagyobb: 300), az útzárak áttöréséért (500), és a csúcs sebesség eléréséért (1000) is kapunk pontot.

Íme a pontokért megvásárolható járgányok, és persze a pontértékük listája:

Kocsi	Pont	Kocsi	Pont
HSV Coupe GTS	50000	Ferrari 550 Barchetta NFS	1000000
BMW Z8	100000	Dodge Viper GTS NFS	1500000
Jaguar XKR NFS	150000	Lamborghini Diablo NFS	2000000
Ferrari 550 Barchetta	200000	Chevrolet Corvette NFS	2500000
Lotus Elise NFS	250000	Lamborghini Murciélago NFS	3000000
Ferrari F50	300000	Porsche Carrera GT NFS	3500000
V12 Vanquish NFS	400000	McLaren F1 NFS	4000000
Mustang Cobra R NFS	500000	Mercedes CLK-GTR NFS	4500000
Porsche 911 Turbo NFS	750000	McLaren F1 LM NFS	5000000

II.2.2. Verseny módok

II.2.2.1. Hot Pursuit

A két játékmód közül ez tartalmazza a nehezebb versenyeket, feladatokat, hiszen itt nem csupán az ellenfelek és a forgalom, de a rendőrök is megnehezítik a dolgunkat.

II.2.2.1.1. Quick Race

A legegyszerűbben, leggyorsabban elindítható verseny típus a Quick Race (gyors verseny) elnevezést viseli. Ha ezt a típust választjuk, akkor semmilyen további beállítással, illetve kocsi - pálya - ellenfél kiválasztással sem kell foglalkoznunk, egyetlen kattintás, és máris indul a verseny. Az autók vezérlésének, a pályák, ellenfelek viselkedésének kiismeréséhez ez a verseny típus a legideálisabb, ugyanis ezeknek a versenyeknek semmilyen tétje sincsen. Ha nem sikerül nyerni, nem lépünk vissza semmilyen besorolásban, az eredményünk nincsen hatással a karriermódban történő előmenetelünkre sem.

II.2.2.1.2. You're The Cop

A játék egyik legélvezetesebb versenymódja, bepattanhatunk a rendőrautók volánja mögé, hogy végre a száguldozók nyomába eredhessünk. A következő beállítások állnak rendelkezésünkre:

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Catch-Up:* beállíthatjuk, hogy az előttünk gyorsan haladó kocsi szélárnyékát kihasználhassuk-e, vagy sem
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

A feladatot nehezítheti a forgalom, és persze az, hogy ellenfeleink a - nehézségi fokozat beállításától függően - milyen autókkal száguldoznak az utakon. Egy gyengébb rendőrautót választva az igazán brutális járgányok ellen természetesen kevesebb eséllyel szállhatunk szembe.
A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.1.3. Challenge

Ha ezt a típust választjuk, személyre szabott kihívások során bizonyíthatjuk versenyzői képességeinket. A kihívás összeállításánál először kiválaszthatjuk, hogy milyen versenymódban szeretnénk indulni, majd további beállítások segítségével az igényeinknek, tudásunknak megfelelően teljesen személyre szabhatjuk a versenyeket. A feladatok teljesítése közben természetesen további NFS pontokat is gyűjthetünk, melyekért cserébe megszerezhetjük a játék legjobb járgányait.

II.2.2.1.3.1. Single Race

A legegyszerűbb versenymód, meghatározott számú, tudású ellenfél legyőzése a cél. A következő beállítások segítségével állíthatjuk össze a legmegfelelőbb kihívást:

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Opponents:* beállíthatjuk, hány ellenféllel kell versenyeznünk
- *Opponents Type:* beállíthatjuk, hogy milyen kategóriájú ellenfelekkel versenyezzünk
- *Catch-Up:* beállíthatjuk, hogy az előttünk gyorsan haladó kocsi szélárnyékát kihasználhassuk-e, vagy sem
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

A beállításoknak megfelelően a nyomunkba eredő rendőrök mellett a versenyt a semleges forgalom is megnehezítheti. A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.1.3.2. Knockout

Sima körversenyekből álló versenysorozat, melynek különlegessége: a futamokon az utolsó helyezést elérő versenyző kiesik, és a következő futamon már nem indulhat. Így az utolsó versenyen már csak a két legjobb áll rajthoz. Beállítások:

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Catch-Up:* beállíthatjuk, hogy az előttünk gyorsan haladó kocsi szélárnyékát kihasználhassuk-e, vagy sem
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Tracks:* beállíthatjuk, hogy milyen pályákból álljon a versenysorozat (Knockout módnál)
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

A versenyeket a nyomunkba eredő rendőrök mellett a semleges forgalom is nehezítheti. A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.1.3.3. Lap Knockout

A sima körverseny módosított változata, amellett, hogy a versenyt meg kell nyernünk, törekednünk kell arra is, hogy lehetőleg a verseny során végig az első két hely egyikén autózzunk, körönként lemorzsolódik ugyanis az a versenyző, aki éppen az utolsó helyen tartózkodik.

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Catch-Up:* beállíthatjuk, hogy az előttünk gyorsan haladó kocsi szélárnyékát kihasználhassuk-e, vagy sem
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

Amint látszik is, a beállítások is teljesen megegyeznek a sima körverseny személyre szabásához szükséges paraméterekkel. A versenyt itt is rendőrök, és a forgalom nehezítheti tovább. A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.1.3.4. Free Run

Még a gyors versenynél is kevesebb a tétje, és még a gyors versenynél is ideálisabb a gyakorláshoz, a pályák, és az autók megismeréséhez. Nincsenek ellenfelek, viszont a nyomunkba eredő rendőrök ebben a módban is megnehezítik az életünket. A legjobb módszer ahhoz, hogy a pályák összes különböző változatát kívülről megtanuljuk, és így később, a komoly, tétre menő versenyek során mindig tudjuk, hogy hol találhatók a kanyarok levágásához, a rendőrök lerázásához remekül használható rövidítések. Beállítások:

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

A versenyeket a nyomunkba eredő rendőrök mellett a semleges forgalom is nehezítheti. A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.1.4. Ultimate Racer

A World Racing sorozat versenyei enyhén vérszegényebbek, nincsen ugyanis rendőr, sem forgalom az utakon, mely nehezítések természetesen az Ultimate Racer módot kellemesen megfűszerezik. Tehát, ha először inkább a könnyebb versenyekre vágyunk, és csak később szeretnénk belevágni az igazán izgalmas feladatokba, akkor érdemes a World Racing sorozatot előbb, és az Ultimate Racer sorozatot később teljesíteni. Az igazán taktikusak persze nekiláthatnak rögtön mindkét sorozatnak párhuzamosan.

II.2.2.1.4.1. Lotus Elise Delivery

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Választható autók: Lotus Elise

- ▶ Feladat: le kell szállítani egy Lotuse Elise-t 5 percen belül
- ▶ Díj: 2. és 3. futam megnyitása, illetve a Lotuse Elise megszerzése a Challenge módban

Lévén, hogy a sorozat első futama, aránylag könnyű, egyszerűen kivitelezhető. Csak arra kell figyeljünk, hogy az utánunk eredő rendőröket rázzuk le, de legalábbis ne engedjük be elénk. Az alternatív útvonalakat érdemes kihasználni, a tűzoltós rész után található elágazásnál balra tartsunk.

II.2.2.1.4.2. Opel Speedster Delivery

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Választható autók: Opel Speedster

- ▶ Feladat: le kell szállítani egy Opel Speedster-t 6 perc 15 másodpercen belül
- ▶ Díj: 4. és 5. futam megnyitása, illetve az Opel Speedster NFS megnyitása a Challenge módban

Az előző futamhoz hasonló nehézségű, viszont a rendőrök itt már hajlamosak bevetni az útzárakat, erre főleg a pálya harmadánál kell számítani. Ha a rendőrök ránk tapadnak, mindenképpen próbáljuk meg gyorsan lerázni őket, a legjobb, ha neki vezetjük az autójukat a szemközti sávban közlekedőknek.

II.2.2.1.4.3. Merecedes CL55 AMG Delivery

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Választható autók: Mercedes Benz CL55 AMG

- ▶ Feladat: le kell szállítani egy Mercedes CL55 AMG-t 7 percen belül
- ▶ Díj: 6., 7. és 8. futam megnyitása

Az első néhány száz méter után egy elágazás következik, menjünk balra, ez a rövidebb, és gyorsabb útvonal. A rendőröket rázzuk le minél gyorsabban, és vigyázzunk a forgalomra is, egy-egy ütközés miatt rengeteg időt veszíthetünk. A pálya 80%-nál számítsunk útzárra.

II.2.2.1.4.4. Australia vs Germany Desert Knockout

- ▶ Verseny típusa: Knockout
- ▶ Futamok száma: 3
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Választható autók: Ford TS50, Mercedes Benz CL55 AMG, Opel Speedster

- ▶ Feladat: minden versenyben legalább utolsó előttiként érjünk be
- ▶ Díj: 9. és 10. futam megnyitása

Érdemes a Ford TS50-et, vagy az Opel Speedster-t választani. Az ellenfeleket gyorsan le tudjuk hagyni, arra kell csak figyelni, hogy a rajt utáni tülekedésben ne ütközzünk túl sokat. Ha sikerült koccanás nélkül előzni, pár száz méter alatt lehagyhatjuk a többieket, ezután arra kell törekedni, hogy minél nagyobb előnyre tegyünk szert. Ha ez nem sikerül, az sem nagy baj, elég, ha az utolsó futamban sikerül elsőként befutni, az a lényeg, hogy az első két futamban semmiképpen se utolsóként érjünk be.

II.2.2.1.4.5. Pursuit Crown Victoria Challenge

- ▶ Verseny típusa: You are the Cop
- ▶ Körök száma: -
- ▶ Választható autók: Ford Crown Victoria

- ▶ Feladat: 2 percen belül kapcsoljuk le a száguldozókat
- ▶ Díj: 11. futam megnyitása, illetve a Ford Crown Victoria megszerzése Challenge módban

Rendőrös küldetés, végre kipróbálhatjuk, milyen levadászni a gyorshajtókat, és mellesleg megtanulhatjuk a „speed boost" használatát is. Ha lemaradunk az üldözött járgánytól, lőjük el a gyorsítót, ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha befogtuk a gyorshajtót (azaz, ha bekapcsoltuk a szirénát). Használjuk fel a rendelkezésre álló segítségeket is.

II.2.2.1.4.6. Germany vs U.K. Forest Knockout

- ▶ Verseny típusa: Knockout
- ▶ Futamok száma: 3
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Választható autók: BMW M5, Jaguar XKR Coupe

- ▶ Feladat: minden versenyben legalább utolsó előttiként érjünk be
- ▶ Díj: második hely. 11. futam megnyitása, első hely: 11. futam megnyitása, illetve a National Forest II pálya megszerzése Challenge módban

Aránylag könnyű pálya, és nem túl nehéz maga a verseny sem. Az ellenfeleket gyorsan lehagyhatjuk, ezután már csak a pozíció megtartása lesz a feladat. Ha sikerül bejutni a döntőbe, és ott csak másodikként fu-

tunk be, a 11. futamot akkor is megnyitjuk. Ha sikerül győzni, akkor megszerezzük a National Forest II pályát is.

II.2.2.1.4.7. U.K. vs Australia Race

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Választható autók: Holden HSV GTS Coupe, Jaguar XKR Coupe

- ▶ Feladat: szerezzük meg az első helyet
- ▶ Díj: 11. futam megnyitása

Érdemes a HSV Coupe-t választani, a menettulajdonságai jobbak. Nagyon könnyű verseny, gyorsan húzzunk el a többiektől, és vigyázzunk, nehogy a rendőrök letoljanak az út szélére. Ha ezt sikerül megoldani, könnyen megnyerhetjük a versenyt.

II.2.2.1.4.8. GM Challenge Multi Track Knockout

- ▶ Verseny típusa: Knockout
- ▶ Futamok száma: 3
- ▶ Körök száma: 2
- ▶ Választható autók: Opel Speedster, Vauxhall VX220

- ▶ Feladat: minden versenyben legalább utolsó előttiként érjünk be
- ▶ Díj: 12., 13. és 14. futam megnyitása

A rendőrök kezdenek bekeményíteni, nagyon figyelni kell arra, nehogy elénk vágjanak, és lehetőleg minél gyorsabban rázzuk le őket, különben hamarosan egy egész falka próbál megállítani minket. Az ellenfelek szerencsére kevésbé kemények, gyorsan hagyjuk le őket, és koncentráljunk a hibátlan vezetésre, és persze a rendőrök lerázására.

II.2.2.1.4.9. Pursuit BMW M5 Challenge

- ▶ Verseny típusa: You are the Cop
- ▶ Körök száma: -
- ▶ Választható autók: BMW M5 rendőrautó

- ▶ Feladat: 2 perc 30 másodpercen belül kapcsoljuk le a száguldozókat
- ▶ Díj: 15. futam megnyitása, illetve a BMW M5 rendőrautó megszerzése Challenge módban

Az előző rendőrös küldetésnél valamivel nehezebb feladat, mind a négy gyorshajtó megnehezíti a dolgunkat, és az idő gyorsan fogy, tehát szempillantás alatt cselekednünk kell. Nem szabad elfelejteni a „speed booster" nagyon jó szolgálatot tehet, ha lemaradunk.

II.2.2.1.4.10. HSV Mediterranean Challenge

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 4
- ▶ Választható autók: Holden HSV GTS Coupe

- ▶ Feladat: szerezzük meg az első helyet
- ▶ Díj: második hely. 16. futam megnyitása, első hely: 16. futam megnyitása, illetve a Calypso Coast pálya megszerzése Challenge módban

Aránylag nehéz verseny, keskeny úton kell manővereznünk a pálya legnagyobb részén, így elég nehéz lesz lerázni a rendőröket, akik minden létező segítséget igénybe vesznek, a helikopterekről dobált lángoló hordókat is elég nehéz lesz kerülgetni. Ha egy ilyennek ütközünk, jó pár másodpercet veszítünk az előnyünkből. Érdemes folyamatosan figyelni fél szemmel az hátrányunkat/előnyünket, és az aktuális állásnak megfelelően jobban rákapcsolni, vagy óvatosan, megfontoltan vezetni.

II.2.2.1.4.11. Island Outskirts Lap Knockout

- ▶ Verseny típusa: Lap Knockout
- ▶ Körök száma: 4
- ▶ Választható autók: BMW M5, Holden HSV GTS Coupe, Jaguar XKR Coupe

- ▶ Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- ▶ Díj: 16. futam megnyitása

Érdemes a BMW-t választani, aránylag könnyű verseny. Csak arra kell figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre, és így ne is essünk ki idő előtt a versenyből. A rendőrök nem túl agresszívek, nem fogják túlzottan megnehezíteni a dolgunkat.

II.2.2.1.4.12. Ancient Ruins Lap Knockout

- ▶ Verseny típusa: Lap Knockout
- ▶ Körök száma: 4
- ▶ Választható autók: BMW M5, Holden HSV GTS Coupe, Jaguar XKR Coupe

- ▶ Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- ▶ Díj: második hely: 17. és 18. futam megnyitása, első hely: 17. és 18. futam megnyitása, illetve az Ancient Ruins II pálya megszerzése Challenge módban

Érdemes a BMW-t választani, az előzővel szinte teljes mértében megegyező nehézségű verseny, az egyetlen különbség, hogy másik pályán kell helytálljunk. Tehát ahogy az előző futamnál, itt is csak arra kell figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre, és így ne is essünk ki idő előtt a versenyből. A rendőrök itt sem túl agresszívek, nem fogják túlzottan megnehezíteni a dolgunkat.

II.2.2.1.4.13. Pursuit Corvette Challenge

- ▶ Verseny típusa: You are the Cop
- ▶ Körök száma: -
- ▶ Választható autók: Chevrolet Corvette Z06 rendőrautó

- ▶ Feladat: 3 percen belül kapcsoljuk le a száguldozókat
- ▶ Díj: 19. futam megnyitása

Könnyű feladat, főleg, ha az útzárakat okosan használjuk fel. Ha ügyesen taktikázunk, akár mind a három gyorshajtót egyszerre is le tudjuk kapcsolni.

II.2.2.1.4.14. V12 Vanquish Point-to-Point Series

- ▶ Verseny típusa: Tournament
- ▶ Futamok száma: 5
- ▶ Körök száma: -
- ▶ Választható autók: Aston Martin V12 Vanquish

- ▶ Feladat: a versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- ▶ Díj: második hely: 20. és 21. futam megnyitása, első hely: 20. és 21. futam megnyitása, illetve az Autumn Crossing II pálya megszerzése a Challenge módban

Öt egymást követő, egy körös futamból álló, elég kemény versenysorozat. Szerencsére nem kell minden versenyen elsőként beérnünk, az a fontos, hogy az ötödik futam után az összesítésben mi álljunk a tabella élén. Ha három futamot meg tudunk nyerni, akkor már van esélyünk a

győzelemre. Mivel minden versenyző ugyanolyan autóval indul, ezért alapvetően egyenlőek az esélyek. A rendőrök nagyon kemények, eléggé megnehezítik a dolgunkat.

II.2.2.1.4.15. European Invitational Tournament

- Verseny típusa: a versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk
- Futamok száma: 5
- Körök száma: 2
- Választható autók: Aston Martin V12 Vanquish, BMW Z8, Ferrari 360 Spider

- Feladat: a versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- Díj: második hely: 22. és 23. futam megnyitása, első hely: 22. és 23. futam megnyitása, illetve az Alpine Trail pálya megszerzése a Challenge módban

Végre megjelent egy Ferrari is a rendelkezésre álló autók között, érdemes kiválasztani a versenyhez. Az előzőhöz hasonlóan nagyon kemény versenysorozat, az ötödik futam után az összpontszám dönti el, hogy ki lesz a győztes.

II.2.2.1.4.16. Ferrari 550 Alpine Challenge

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 4
- Választható autók: Ferrari 550 Barchetta Pirinfarina

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 24. futam megnyitása

Az előzőekhez képest kifejezetten könnyű, pihentető feladat. Egy szimpla négy körös versenyt kell megnyernünk, sem az ellenfeleink, sem a rendőrök nem túl kemények. Arra azonban érdemes figyelni, hogy a törvény őrei a negyedik kör végén megpróbálnak megviccelni minket.

II.2.2.1.4.17. Ferrari 360 Alpine Point-to-Point

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Választható autók: Ferrari 360 Modena

- Feladat: le kell szállítani egy Ferrari 360 Modena -t 6 perc 10 másodpercen belül
- Díj: második hely: 24. futam megnyitása, első hely: 24. futam megnyitása, illetve az Autumn Crossing pálya megszerzése Challenge módban

Le kell szállítani a Ferrari-t, de az előző, hasonló típusú feladatokhoz képest ez bizony nem lesz egyszerű feladat. Az egész pálya tele van rendőrökkel, szinte mozdulni is alig lehet tőlük, és ennél a feladatnál a legfontosabb tényezők az idő és a sebesség.

II.2.2.1.4.18. Pursuit Mustang Cobra R

- Verseny típusa: You are the Cop
- Körök száma: -
- Választható autók: Ford Mustang Cobra R rendőrautó

- Feladat: 3 perc 30 másodpercen belül kapcsoljuk le a száguldozókat
- Díj: 24. futam megnyitása, illetve a Ford Mustang Cobra R rendőrautó megszerzése Challenge módban

Az előző versenyekhez képest, és úgy általánosságban is nagyon könnyűnek számító feladat. Ha jól taktikázunk (és jókor rakjuk le az útzárat), egyszerre elkaphatjuk az összes gyorshajtót.

II.2.2.1.4.19. BMW Z8 Tropical Time Trial

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Választható autók: BMW Z8

- Feladat: teljesíteni kell a távot 4 perc 15 másodperc alatt
- Díj: 25. és 26. futam megnyitása

Elsőre nehéznek tűnik ez a speciális feladat, megadott - elég szűkre szabott - idő alatt kell eljutnunk a rajttól a célig. Hogy sikerüljön, a rajt után a bal oldali útvonalat kell választani, és azt az utat kell követni. Ezzel a trükkel legalább 10 másodpercet lehet nyerni.

II.2.2.1.4.20. U.S. Invitational Lap Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 3
- Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: 27. futam megnyitása

Csak arra kell figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre, és így ne is essünk ki idő előtt a versenyből. A rendőrök nem túl agresszívek, nem fogják túlzottan megnehezíteni a dolgunkat.

II.2.2.1.4.21. Porsche Challenge Race

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 5
- Választható autók: Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 27. futam megnyitása

Nem feltétlenül a gyorsabb autót kell kiválasztani a versenyhez, érdemes azzal nekivágni, ami jobban fekszik, aminek jobban érezzük a stílusát. Ez a verseny ugyanis az idegek harca lesz, bár az ellenfelek is kemények, de feleannyira sem, mint a rendőrök. Mindent, de mindent bevetnek, hogy lekapcsoljanak minket. Ha nem sikerül ötödszörre sem megnyerni a versenyt, akkor sem szabad feladni.

II.2.2.1.4.22. Lamborghini Lap Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 4
- Választható autók: Lamborghini Diablo VT 6.0, Lamborghini Murciélago

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: második hely: 28. futam megnyitása, első hely: 28. futam megnyitása, illetve a Lamborghini Diablo VT 6.0 megszerzése Challenge módban

Csak arra kell figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre, és így ne is essünk ki idő előtt a versenyből. A rendőrök itt sem túl agresszívek, nem fogják túlzottan megnehezíteni a dolgunkat.

II.2.2.1.4.23. Porsche vs Ferrari Showdown

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 4

- Választható autók: Ferrari F50, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 28. futam megnyitása

Aránylag könnyű verseny, legalábbis az előzőekhez képest. A rajt után gyorsan húzzunk el a többiektől, és vigyázzunk, nehogy a rendőrök letoljanak az út szélére. Ha ezt sikerül megoldani, könnyen megnyerhetjük a versenyt.

II.2.2.1.4.24. Corvette Time Trial

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Választható autók: Chevrolet Corvette Z06

- Feladat: teljesíteni kell a távot 3 perc 15 másodperc alatt
- Díj: 28. futam megnyitása

Nagyon könnyű feladat, akár 20-30 másodperccel is jobb időt futhatunk, mint amennyi a továbbjutáshoz szükséges. Egyedül arra érdemes figyelni, hogy az autópályás rész végénél a bal oldali útvonalat válasszuk. Ezzel jó néhány másodpercet nyerhetünk.

II.2.2.1.4.25. U.S. vs Germany Race Knockout

- Verseny típusa: Knockout
- Futamok száma: 5
- Körök száma: 2
- Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: második hely: 28. futam megnyitása, első hely: 28. futam megnyitása, illetve Outback II pálya megszerzése Challenge módban

Ne essünk vissza az utolsó helyre, és így ne is essünk ki idő előtt a versenyből. A rendőrök és az ellenfelek is igen agresszívek, érdemes a GT Porsche volánja mögé pattanni, így valamennyivel egyszerűbb lesz a dolgunk.

II.2.2.1.4.26. U.S. vs Italy Race Knockout

- Verseny típusa: Knockout
- Futamok száma: 5
- Körök száma: 3
- Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari F50, Lamborghini Diablo VT 6.0, Lamborghini Murciélago

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: második hely: 29. futam megnyitása, első hely: 29. futam megnyitása, illetve Calypso Coast II pálya megszerzése Challenge módban

Az előző versenyhez hasonló nehézségű feladat, jelen esetben érdemes a Ferrari-t választani, bár nem a leggyorsabb a mezőnyből, de mindenképpen az egyik legjobban, legélvezetesebben vezethető járgány.

II.2.2.1.4.27. Pursuit Murciélage Challenge

- Verseny típusa: You are the Cop
- Körök száma: -
- Választható autók: Lamborghini Murciélago rendőrautó
- Feladat: 5 percen belül kapcsoljuk le a száguldozókat
- Díj: 29. futam megnyitása, illetve a Lamborghini Murciélage rendőrautó megszerzése Challenge módban

Az előzőeknél nehezebb rendőrös küldetés, az első két autó elfogásához érdemes útzárat telepíttetni, az utolsó két autóhoz pedig megmaradnak a helikopteres segítségek. Nagyon gyors autókat kell elfogni (McLaren F1, a McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Mercedes CLK-GTR NFS), természetesen főleg ez adja a feladat nehézségét.

II.2.2.1.4.28. Supercar Series I

- Verseny típusa: Tournament
- Futamok száma: 8
- Körök száma: 3
- Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes-Benz CLK GTR

- Feladat: a versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- Díj: második hely: 30. futam megnyitása, első hely: 30. futam megnyitása, illetve a Palm City Island pálya megnyitása a Challenge módban

Hosszú, nyolc futamból álló versenysorozat, de szerencsére messze nem olyan nehéz, mint az előző feladatok. Mindegyik járgány borzasztóan gyors, érdemes a menettulajdonságokat, a vezethetőséget mérlegelve választani.

II.2.2.1.4.29. Supercar Series II

- Verseny típusa: Tournament
- Futamok száma: 8
- Körök száma: 3
- Választható autók: McLaren F1, McLaren F1 LM, Mercedes-Benz CLK-GTR

- Feladat: a versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- Díj: második hely: 30. futam megnyitása, első hely: 30. futam megnyitása, illetve a Palm City Island II pálya megnyitása a Challenge módban

Ugyanúgy hosszú (nyolc futam), és ugyanúgy eléggé könnyű, mint az előző versenysorozat.

II.2.2.1.4.30. The Ultimate Road Race

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 6
- Választható autók: McLaren F1

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 31. futam megnyitása, illetve a McLaren F1 megszerzése a Challenge módban

Az előzőekhez hasonlóan könnyű verseny, ráadásul, mivel mindenki ugyanolyan autóval versenyzik, teljesen egyenlők az esélyek is.

II.2.2.1.4.31. Ferrari 550 Endurance Race

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Választható autók: Ferrari 550 Barchetta Pininfarin

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 32. futam megnyitása

Nagyon nehéz verseny, főleg amiatt, hogy a rendőrök bitang gyors autóval jönnek utánunk, még ha nem használják a speed boost-ot, akkor is simán beérnek minket. Ne hagyjuk, hogy bevágjanak elénk, és nagyon figyeljünk az útzárakra.

II.2.2.1.4.32. Hot Pursuit 2 Championship Duel

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Választható autók: Ferrari 360 Spider

- Feladat: győzzük le ellenfelünket
- Díj: Ferrari 360 Modena megszerzése a Challenge módban

Könnyűnek is nevezhető feladat, ha szerencsénk van, akkor az ellenfelünket többször elkapják a rendőrök, mint minket. Az ellenfélnek okozott néhány másodperces kiesést kell kihasználnunk.

II.2.2.2. World Racing

II.2.2.2.1. Quick Race

A legegyszerűbben, leggyorsabban elindítható verseny típus a Quick Race (gyors verseny) elnevezést viseli. Ha ezt a típust választjuk, akkor semmilyen további beállítással, illetve kocsi - pálya - ellenfél kiválasztással sem kell foglalkoznunk, egyetlen kattintás, és máris indul a verseny. Az autók vezérlésének, a pályák, ellenfelek viselkedésének kiismeréséhez ez a verseny típus a legideálisabb, ugyanis ezeknek a versenyeknek semmilyen tétje sincsen. Ha nem sikerül nyerni, nem lépünk vissza semmilyen besorolásban, az eredményünk nincsen hatással a karriermódban történő előmenetelünkre sem.

II.2.2.2.2. Challenge

Ha ezt a típust választjuk, személyre szabott kihívások során bizonyíthatjuk versenyzői képességeinket. A kihívás összeállításánál először kiválaszthatjuk, hogy milyen versenymódban szeretnénk indulni, majd további beállítások segítségével az igényeinknek, tudásunknak megfelelően teljesen személyre szabhatjuk a versenyeket. A feladatok teljesítése közben természetesen további NFS pontokat is gyűjthetünk, melyekért cserébe megszerezhetjük a játék legjobb járgányait.

II.2.2.2.2.1. Single Race

A legegyszerűbb versenymód, meghatározott számú, tudású ellenfél legyőzése a cél. A következő beállítások segítségével állíthatjuk össze a legmegfelelőbb kihívást:

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Opponents:* beállíthatjuk, hány ellenféllel kell versenyeznünk
- *Opponents Type:* beállíthatjuk, hogy milyen kategóriájú ellenfelekkel versenyezzünk
- *Catch-Up:* beállíthatjuk, hogy az előttünk gyorsan haladó kocsi szélárnyékát kihasználhassuk-e, vagy sem
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

A beállításoknak megfelelően a versenyt a semleges forgalom megjelenése is tovább nehezítheti. A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.2.2.2. Knockout

Sima körversenyekből álló versenysorozat, melynek különlegessége: a futamokon az utolsó helyezést elérő versenyző kiesik, és a következő futamon már nem indulhat. Így az utolsó versenyen már csak a két legjobb áll rajthoz. Beállítások:

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Catch-Up:* beállíthatjuk, hogy az előttünk gyorsan haladó kocsi szélárnyékát kihasználhassuk-e, vagy sem
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Tracks:* beállíthatjuk, hogy milyen pályákból álljon a versenysorozat
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

A versenyeket a semleges forgalom megjelenése is tovább nehezítheti. A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.2.2.3. Lap Knockout

A sima körverseny módosított változata, amellett, hogy a versenyt meg kell nyernünk, törekednünk kell arra is, hogy lehetőleg a verseny során végig az első két hely egyikén autózzunk, körönként lemorzsolódik ugyanis az a versenyző, aki éppen az utolsó helyen tartózkodik.

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Catch-Up:* beállíthatjuk, hogy az előttünk gyorsan haladó kocsi szélárnyékát kihasználhassuk-e, vagy sem
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

Amint látszik is, a beállítások is teljesen megegyeznek a sima körverseny személyre szabásához szükséges paraméterekkel. A versenyt itt is a semleges forgalom megjelenése nehezítheti tovább. A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.2.2.4. Free Run

Még a gyors versenynél is kevesebb a tétje, és még a gyors versenynél is ideálisabb a gyakorláshoz, a pályák, és az autók megismeréséhez. Nincsenek ellenfelek, nincsenek rendőrök. A legjobb módszer ahhoz, hogy a pályák összes különböző változatát kívülről megtanuljuk, és így később, a komoly, tétre menő versenyek során mindig tudjuk, hogy hol találhatók a kanyarok levágásához, a rendőrök lerázásához remekül használható rövidítések. Beállítások:

- *Skill Level:* beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton szeretnénk versenyezni
- *Traffic:* beállíthatjuk, hogy legyen, vagy ne legyen forgalom az utakon
- *Damage:* beállíthatjuk, hogy legyen-e látható sérülés az autókon, vagy sem

A versenyeket a semleges forgalom megjelenése is tovább nehezítheti. A beállítások módosítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen autóval, melyik pályán, és milyen időjárási viszonyok között szeretnénk teljesíteni a feladatot.

II.2.2.2.3. Championship

Ahogy már az Ultimate Racer mód bevezetőjénél is említettük, érdemes először a Championship mód versenyeivel kezdeni a játékot, ebben a módban nem kell a rendőrökkel megküzdeni az amúgy is kemény ellenfelek mellett.

II.2.2.2.3.1. National Forest Challenge

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Választható autók: Ford TS50, Lotus Elise, Mercedes Benz CL55 AMG, Opel Speedster, Vauxhaul VX220

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 2. és 3. futam megnyitása, valamint a National Forest pálya megszerzése a Challenge módban

Nagyon könnyű verseny, vigyázzunk, hogy a rajtnál ne ragadjunk be, és ne ütközzünk össze a többi versenyzővel, így gyorsan el tudunk húzni tőlük. Ha hibázunk, még mindig lesz időnk, hogy visszaszerezzük az első helyet, a három kör alatt sok minden megtörténhet.

II.2.2.2.3.2. CL55 AMG Mediterranean Time Trial

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Választható autók: Mercedes Benz CL55 AMG

- Feladat: teljesíteni kell a távot 3 perc 05 másodperc alatt
- Díj: 4. és 5. futam megnyitása, illetve a Mercedes CL55 AMG megszerzése a Challenge módban

Alapvetően az előzőhöz hasonlóan könnyű verseny, egyedül az úton kóricáló autók okozhatnak gondot, egy-egy ütközéssel értékes másodperceket veszíthetünk.

II.2.2.2.3.3. Ford TS50 Lap Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 4
- Választható autók: Ford TS50

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: második hely: 6., 7. és 8. futam megnyitása, első hely: 6., 7. és 8. futam megnyitása, illetve a Ford TS50 megszerzése Challenge módban

Csak arra kell figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre, és így ne is essünk ki idő előtt a versenyből. Könnyű verseny, egyedül a semleges forgalomra kell odafigyelni.

II.2.2.2.3.4. Lotus Elise Challenge Race

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Választható autók: Lotus Elise

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: második hely: 9. és 10. futam megnyitása, első hely: 9. és 10. futam megnyitása, valamint a Coastal Parklands II pálya megszerzése a Challenge módban

Az első versenyhez hasonló nehézségű, tehát nem okozhat gondot. Az első körben érdemes az első helyről induló járgány mögött megbújni, majd a második körben meglepetésszerűen átvenni a vezetést.

II.2.2.2.3.5. National Forest Knockout

- Verseny típusa: Knockout
- Futamok száma: 3
- Körök száma: 2
- Választható autók: Lotus Elise, Opel Speedster

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: 11. és 12. futam megnyitása

Az ellenfeleket gyorsan le tudjuk hagyni, arra kell csak figyelni, hogy a rajt utáni tülekedésben ne ütközzünk túl sokat. Ha sikerült koccanás nélkül előzni, pár száz méter alatt lehagyhatjuk a többieket, ezután arra kell törekedni, hogy minél nagyobb előnyre tegyünk szert. Ha ez nem sikerül, az sem nagy baj, elég, ha az utolsó futamban sikerül elsőként befutni, az a lényeg, hogy az első két futamban semmiképpen se utolsóként érjünk be.

II.2.2.2.3.6. Jaguar XKR Championship

- Verseny típusa: Tournament
- Futamok száma: 3
- Körök száma: 3
- Választható autók: Jaguar XKR Coupe

- Feladat: a versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- Díj: második hely: 11. és 12. futam megnyitása, első hely: 11. és 12. futam megnyitása, illetve a Scenic Drive II pálya megnyitása a Challenge módban

Ez már bizony keményebb verseny. A nehézségét főleg a Jaguar kezelhetősége, illetve inkább kezelhetetlensége jelenti. Nagy sebességnél könnyen csúszkálni kezd, ezért először ki kell ismerni a járgányt, utána viszont már nem jelenthet túl nagy problémát a győzelem megszerzése.

II.2.2.2.3.7. BMW M5 Autumn Hill Climb

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 2
- Választható autók: BMW M5

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 11. és 12. futam megnyitása

Hasonló nehézségű, mint az előző verseny, ha már jól tudjuk vezetni a BMW M5-öt, akkor sok problémánk nem lesz, simán elsőként futunk be a második kör végén.

II.2.2.2.3.8. General Motors Time Trial

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Választható autók: Opel Speedster, Vauxhall VX 220

- Feladat: teljesíteni kell a távot 3 perc 30 másodperc alatt
- Díj: az Island Outskirts II pálya megszerzése a Challenge módban

Alapvetően nem lenne nagy kihívás teljesíteni a feladatot, de a forgalom jócskán megnehezíti a dolgunkat. Mivel nagyon gyorsan, hibátlanul kell vezetnünk ahhoz, hogy a távot a megadott idő alatt teljesíteni tudjuk, minden egyes ütközés, koccanás végzetes lehet.

II.2.2.2.3.9. U.K. vs. Germany Tournament

- Verseny típusa: Tournament
- Futamok száma: 5
- Körök száma: 3
- Választható autók: BMW M5, Jaguar XKR Coupe

- Feladat: a versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- Díj: második hely: 15. futam megnyitása, első hely: 15. futam megnyitása, illetve a Rocky Canyons II pálya megnyitása a Challenge módban

Mindenképpen érdemes a BMW M5-öt választani, sokkal jobban vezethető, mint a Jaguar. Nem kell megnyernünk minden futamot, az a fontos, hogy az ötödik futam után az összesítésben mi álljunk a tabella élén.

II.2.2.2.3.10. Point-to-Point Series

- Verseny típusa: Tournament
- Futamok száma: 5
- Körök száma: 1
- Választható autók: BMW M5, HSV GTS Coupe, Jaguar XKR Coupe

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 16. és 17. futam megnyitása

Speciális versenysorozat, minden futam egyetlen - bár az átlagnál hosszabb - kört kell teljesítenünk. Emiatt, ha hibázunk, kevesebb időnk lesz visszaküzdeni magunkat az élre. Érdemes a BMW M5-öt választani a feladathoz.

II.2.2.2.3.11. Outback Time Trial

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Választható autók: HSV GTS Coupe

- Feladat: teljesíteni kell a távot 3 perc 10 másodperc alatt
- Díj: 16. és 17. futam megnyitása, valamint az Outback pálya megszerzése a Challenge módban

Alapvetően az előzőhöz hasonlóan könnyű verseny, egyedül az úton kóricáló autók okozhatnak gondot, egy-egy ütközéssel értékes másodperceket veszíthetünk. Az alagútnál található rövidítést mindenképpen érdemes kihasználni.

II.2.2.2.3.12. U.S. vs. U.K. Knockout

- Verseny típusa: Tournament
- Futamok száma: 4
- Körök száma: 2
- Választható autók: Aston Martin V12 Vanquish, Ford Mustang SVT Cobra R

- Feladat: versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- Díj: 18. és 19. futam megnyitása

Érdemes a jól gyorsuló Ford Mustang-ot választani, de még így is nehéz lesz a ránk váró feladatot teljesíteni. Elég nehéz, kanyargós pályán kell haladnunk, nem nagyon van lehetőségünk maximális sebességre gyorsítani. Ezzel szemben elég sokszor kell nagyokat fékezni, így mindenképpen a jobban kezelhető, jobban gyorsuló autóval lesz esélyünk a győzelemre.

II.2.2.2.3.13. Calypso Coast Lap Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 5
- Választható autók: Aston Martin V12 Vanquish, BMW Z8, Ferrari 360 Spider

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: 18. és 19. futam megnyitása

Mindenképpen a BMW Z8-ast kell választani, messze a legjobban vezethető autó a rendelkezésre álló modellek közül. Az első négy körben elég arra törekedni, hogy ne utolsóként fussunk át a célvonalon, de az utolsó körben mindenképpen bele kell húzni, hogy átvegyük a vezetést. Az összegyűjthető NFS pontok szempontjából pedig mindenképpen jó, ha minden körben mi haladunk át elsőként a célvonalon.

II.2.2.2.3.14. Mediterranean Knockout

- Verseny típusa: Knockout
- Futamok száma: 3
- Körök száma: 3 (utolsó versenynél csak 1)
- Választható autók: BMW M5, Holden HSV GTS Coupe, Jaguar XKR Coupe

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: második hely: 20. és 21. futam megnyitása, első hely: 20. és 21. futam megnyitása, illetve a Mediterranean Paradise II pálya megnyitása a Challenge módban

Ne essünk vissza az utolsó helyre, és így ne is essünk ki idő előtt a versenyből. A rendőrök és az ellenfelek is igen agresszívek, érdemes a BMW M5 volánja mögé pattanni, így valamennyivel egyszerűbb lesz a dolgunk.

II.2.2.2.3.15. Ferrari vs. Ford Showdown

- Verseny típusa: Tournament
- Futamok száma: 4
- Körök száma: 3
- Választható autók: Ferrari 360 Spider, Ford Mustang SVT Cobra R

- Feladat: versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- Díj: 22. és 23. futam megnyitása

Itt végképp nem az számít, hogy melyik autó a gyorsabb, a futamok többségében jobban járunk, ha a Ford Mustang-ot választjuk. Nagyon hosszú versenysorozat, nagyon koncentrálni kell, ugyanis, ha az utolsó futamban veszik át összetettben a vezetést tőlünk, kezdhetjük a hosszú-hosszú sorozatot elölről.

II.2.2.2.3.16. Ferrari 360 Sprint

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 1
- Választható autók: Ferrari 360 Spider

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: második hely: 22. és 23. futam megnyitása, első hely: 22. és 23. futam megnyitása, illetve a Ferrari 360 Spider megnyitása a Challenge módban

Gyors, de nehéz küzdelem. Minden versenyző egy-egy Ferrari 360 Spider volánja mögött ül, és mind meg akarja szerezni az első helyet.

Ez az autó nem a legszerencsésebb választás egy ilyen gyors versenyhez, könnyen kicsúszik a kanyarokban, és úgy általában is eléggé szeszélyes jószág. Ettől függetlenül maga a verseny nem túl nehéz, főleg ha sikerül úrrá lennünk járgányunkon.

II.2.2.2.3.17. V8 Multi-Track Knockout

- Verseny típusa: Knockout
- Futamok száma: 6
- Körök száma: 2
- Választható autók: BMW Z8, Ferrari 360 Spider, Mustang SVT Cobra R

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: 24., 25. és 26. futam megnyitása

Újabb hosszú versenysorozat, a V8-as motorral szerelt autók nagy összecsapása. Érdemes a Z8-ast választani, a rendelkezésre álló járgányok közül az a legjobban vezethető modell. Nem könnyű küzdelem, de szerencsére az első 5 futamnál elég, ha az utolsó előtti helyen autózunk. Az utolsó futamban azonban érdemes mindent bevetni, hogy a legutolsó, legerősebb ellenfelünkkel elbánjunk.

II.2.2.2.3.18. 400 BHP+ Tournament

- Verseny típusa: Tournament
- Futamok száma: 6
- Körök száma: 2
- Választható autók: Aston Martin V12 Vanquish, BMW Z8, Ferrari 360 Spider

- Feladat: versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- Díj: második hely: 24., 25. és 26. futam megnyitása, első hely: 24., 25. és 26. futam megnyitása, illetve az Aston Martin V12 Vanquish megszerzése a Challenge módban

Az igazán brutális „izomautók", a 400 lóerőnél erősebb járgányok versenye. Bár nem a Z8 a leggyorsabb, mégis érdemes ezzel nekivágni a hosszú, keserves küzdelemnek. Vezethetősége kiemeli a többiek közül. Szerencsére az első 5 futamnál elég, ha az utolsó előtti helyen autózunk, az utolsó futamot azonban meg kell nyerni, így kapjuk csak meg Challenge módban az Aston-t.

II.2.2.2.3.19. Convertible Cruise Race

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Választható autók: BMW Z8, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 24., 25. és 26. futam megnyitása

Az előző versenyeknél nem a járgányunk nyers ereje, inkább a jó kezelhetőség volt a fontos szempont. Ez most megváltozik, ezen a három körös versenyen csak a gyilkos sebességre képes, nagyon jó gyorsulású Ferrari-val lesz esélyünk a győzelemre. Ezen a pályán bizony elég sokat kell fékezni, használjuk a kéziféket is, és persze használjuk ki a jó gyorsulás adta előnyöket.

II.2.2.2.3.20. Aussie Rules Lap Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 5
- Választható autók: Holden HSV GTS Coupe

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: 27. futam megnyitása

Az ausztrál csodaautó volánja mögé pattanva kell bizonyítanunk rátermettségünket. Az előző versenyekhez képest kifejezetten pihentető feladat, egyforma erőviszonyok, aránylag egyszerűbb, könnyebb pálya, és könnyedén megszerezhető első hely jellemzi.

II.2.2.2.3.21. Lamborghini Murciélago Race

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 3
- Választható autók: Lamborghini Murciélago

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: második hely: 27. futam megnyitása, első hely: 27. futam megnyitása, illetve a Lamborghini Murciélago megszerzése a Challenge módban

Három, de eléggé rövid körökből álló futam, arra kell csak figyelni, hogy a meglehetősen magas végsebességnél is jól tudjuk uralni a járgányunkat, és akkor nem érhet nagy meglepetés minket. Bár elég a második hely megszerzése, de mindenképpen érdemes elsőként befutni, hogy a Murciélago ezentúl választható legyen a Challenge módnál is.

II.2.2.2.3.22. V10 Alphine Lap Knockout

- Verseny típusa: Lap Knockout
- Körök száma: 5
- Választható autók: Dodge Viper GTS, Porsche Carrera GT Concept Version

- Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- Díj: második hely: 28. futam megnyitása, első hely: 28. futam megnyitása, illetve az Alpine Trail II pálya megszerzése a Challenge módban

A V10-es motorral felszerelt járgányok közül érdemes a Porsche Carrera GT-t választani. Az első négy körben elég arra törekedni, hogy ne utolsóként fussunk át a célvonalon, de az utolsó körben mindenképpen bele kell húzni, hogy átvegyük a vezetést. Az összegyűjthető NFS pontok szempontjából pedig mindenképpen jó, ha minden körben mi haladunk át elsőként a célvonalon.

II.2.2.2.3.23. V12 Challenge Race

- Verseny típusa: Single Race
- Körök száma: 5
- Választható autók: Ferrari F50, Lamborghini Diablo VT 6.0, Lamborghini Murciélago

- Feladat: szerezzük meg az első helyet
- Díj: 28. futam megnyitása

Erősebb autók, nehezebb verseny. Talán az eddigi Championship futamok közül a legnehezebb. 5 hosszú kör alatt kell megszerezzük az első helyet, ha ez sikerül az első körben, akkor a nehézséget a helyezésünk megtartása okozza. Ha lemaradunk, akkor az első két helyezett nagyon el tud húzni, ekkor az elsőség visszaszerzése okozza majd a nehézséget. Nagyjából mindhárom autó ugyanolyan gyors, érdemes talán a Murciélago-t választani, minimálisan, de jobban kezelhető, mint a többi V12-es motorral szerelt bestia.

II.2.2.2.3.24. Porsche Autumn Time Trial

- Verseny típusa: Single Race

- ▶ Körök száma: 5
- ▶ Választható autók: Porsche Carrera GT

- ▶ Feladat: teljesíteni kell a távot 3 perc 30 másodperc alatt
- ▶ Díj: 28. futam megnyitása, valamint a Fall Wind II pálya megszerzése a Challenge módban

Az első körben biztosan nem, de valószínűleg a másodikban sem tudjuk teljesíteni a továbbjutáshoz szükséges köridőt, annak ellenére sem megy majd, hogy a játék egyik legjobb járgánya, a Carrera GT áll a rendelkezésünkre. Nem kell izgulni, 5 körünk van a feladat teljesítésére, ha nem ütközünk neki az úton haladó semleges járműveknek, akkor a harmadik, de legrosszabb esetben a negyedik körben már meglesz a szükséges idő.

II.2.2.2.3.25. Muscle Car Knockout

- ▶ Verseny típusa: Knockout
- ▶ Futamok száma: 6
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS

- ▶ Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- ▶ Díj: második hely: 28. futam megnyitása, első hely: 28. futam megnyitása, illetve az Desert Heat II pálya megszerzése a Challenge módban

Nagyon hosszú sorozat, szerencsére az első 5 futam esetében elég arra törekednünk, hogy ne utolsóként fussunk be. Érdemes a Viper-t választani, gyorsabb, és könnyebben, jobban vezethető járgány, mint a Z06.

II.2.2.2.3.26. Point-To-Point Knockout

- ▶ Verseny típusa: Knockout
- ▶ Futamok száma: 5
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Választható autók: Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari F50, Lamborghini Diablo VT 6.0, Lamborghini Murciélago, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT

- ▶ Feladat: minden körben legalább utolsó előttiként érjünk be
- ▶ Díj: második hely: 29. futam megnyitása, első hely: 29. futam megnyitása, illetve a Porsche Carrera GT megszerzése a Challenge módban

Az első futam, ahol ekkora kínálatból választhatunk, és ahol ennyire sokszínű mezőny áll össze a rajthoz. Érdemes valamelyik Porsche-t választani, nem feltétlenül ezek a leggyorsabbak, viszont kezelhetőségük miatt kiemelkednek a többi járgány közül. Minden futam során csak egy környi távot kell teljesítsünk. Ez azért jó, mert nem kell sokáig tartanunk a pozíciónkat, és azért rossz, mert egy-egy hiba esetén már nincsen időnk feljönni az első helyre. Szerencsére az első 5 futam esetében elég arra törekednünk, hogy ne utolsóként fussunk be.

II.2.2.2.3.27. Lamborghini Past vs Present

- ▶ Verseny típusa: Tournament
- ▶ Futamok száma: 5
- ▶ Körök száma: 1
- ▶ Választható autók: Lamborghini Murciélago

- ▶ Feladat: versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- ▶ Díj: második hely: 29. futam megnyitása, első hely: 29. futam megnyitása, illetve a Rocky Canyons pálya megszerzése a Challenge módban

A fiatalabb Lamborghini generációt a Murciélago, az öregebb generációt a Diablo képviseli ezen a speciális versenysorozaton. Mivel mi gyorsabb, jobban kezelhető autóban ülünk, nem lesz túl nehéz feladat legalább négyet megnyerni a ránk váró öt futamból. A pályák is elég könnyűek, egyedül a forgalom nehezíti meg egy kicsit a dolgunkat.

II.2.2.2.3.28. McLaren F1 Invitational Tournament

- ▶ Verseny típusa: Tournament
- ▶ Futamok száma: 7
- ▶ Körök száma: 3
- ▶ Választható autók: McLaren F1

- ▶ Feladat: versenysorozat végén összesítésben elsők kell legyünk. Az első helyért 10 pont jár, másodikért 6, harmadikért 4
- ▶ Díj: második hely: 30. futam megnyitása, első hely: 30. futam megnyitása, illetve a Tropical Circuit II pálya megszerzése a Challenge módban

Hosszú versenysorozat, de szerencsére nem túl nehéz megszerezni a győzelmet a futamok során. Az esélyek egyenlők, mindenki a játék egyik leggyorsabb autójának, a McLaren F1-nek volánja mögött ül. Az első négy-öt futam során el tudunk húzni annyira az összpontszámot tekintve, hogy az utolsó futamokon már rossz helyezéssel is beérhessük.

II.2.2.2.3.29. Mercedes CLK-GTR Invitational Race

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 5
- ▶ Választható autók: Mercedes Benz CLK-GTR

- ▶ Feladat: szerezzük meg az első helyet
- ▶ Díj: 30. futam megnyitása, valamint a Tropical Circuit pálya megszerzése a Challenge módban

A Championship mód, de talán egy személyben az egész játék legnehezebb versenye. A CLK-GTR hasonlóan gyors járgány, mint a McLaren F1, de sajnos sokkal rosszabb a vezethetősége. Össze-vissza csúszkál kanyarokban, még akkor is, ha nem teljes sebességgel száguldozunk. A futam 5 köre elég ahhoz, hogy megszerezzük az első helyet, de ahhoz is elég, hogy jól lemaradjunk az élbolytól.

II.2.2.2.3.30. McLaren F1 LM Endurance Race

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 10
- ▶ Választható autók: McLaren F1 LM

- ▶ Feladat: szerezzük meg az első helyet
- ▶ Díj: 31. futam megnyitása

Furcsa mód, ahogy közeledünk a vége felé, egyre könnyebb versenyek következnek. Bár nagyon hosszú - 10 körös - futam, de aránylag könnyen elhúzhatunk az ellenfelektől. Ezt megkönnyíti, ha a start utáni rövidítést kihasználjuk, balra kell keresni azt az alternatív útvonalat, amivel több másodpercnyi előnyre is szert tehetünk.

II.2.2.2.3.31. Ferrari F50 Endurance Challenge

- ▶ Verseny típusa: Single Race
- ▶ Körök száma: 10
- ▶ Választható autók: Ferrari F50
- ▶ Feladat: szerezzük meg az első helyet

Egyenlő esélyek, mindenki ugyanabban a kegyetlenül gyors Ferrari F50 modellben csücsül, az egyetlen nehézséget a forgalom jelenti. Ha nem ütközünk neki a semleges autóknak, könnyedén megnyerhetjük a versenyt.

II.2.3. Pályák, autók

II.2.3.1. Pályák

A versenyek során nem csupán a pályák sima, hanem a fordított irányú változataikat is meg tudjuk szerezni. Ezek kapták a II-es jelölést. Nagyjából ugyanolyan nehezek, és ugyanolyan hosszúak, mint a sima változatuk.

II.2.3.1.1. Alpine Trail

- ▷ Megnyitása: 15. futam (Ultimate Racer)
- ▷ Hossza: 5,6 mérföld
- ▷ Nehézség: Expert

Közepesen hosszú hegyi pálya, nyugalmas, téli hangulattal. Aránylag gyors pálya, kevés éles kanyarral, ahogy haladunk felfelé az emelkedőkön, találkozunk néhány élesebb kanyarral, és egy-két S kanyar is előfordul. Ettől függetlenül aránylag kevésszer kell komolyan fékezni, de természetesen itt is jobb eredményt tudunk elérni, ha az ideális íven autózunk. Jól kezelhető, jól gyorsuló járgányokat érdemes választani, ha a verseny ezen a pályán kerül megrendezésre.

II.2.3.1.2. Ancient Ruins

- ▷ Megnyitása: -
- ▷ Hossza: 6.4 mérföld
- ▷ Nehézség: Beginner

Aránylag hosszú, de egyben könnyű pálya, sok egyenessel, alagutakkal, és számtalan enyhe kanyarral. A pálya nagy részén szinte hozzá sem kell érnünk a fékhez, van egy-két enyhének tűnő kanyar, amit viszont a hossza miatt nem tudunk teljes sebességgel bevenni. Az első alagút után balra találunk egy nagyon jól használható rövidítést, ha erre kanyarodunk, néhány másodpercnyi előnyre szert tehetünk.

II.2.3.1.3. Autumn Crossing

- ▷ Megnyitása: 17. futam (Ultimate Racer)
- ▷ Hossza: 10.9 mérföld
- ▷ Nehézség: Expert

Az Alpine Trial pálya speciális, meglehetősen hosszú, és nehéz változata. A fő nehézségét az éles- és az emelkedők után megbúvó kanyarok adják. Az S kanyarok sorozata után balra található egy földút, amit érdemes igénybe venni.

II.2.3.1.4. Calypso Coast

- ▷ Megnyitása: 10. futam (Ultimate Racer)
- ▷ Hossza: 5.1 mérföld
- ▷ Nehézség: Advanced

Közepesen hosszú, nehéz pálya. A rengeteg éles kanyar - és akadályként elhelyezett objektumok, mint például fák - miatt inkább olyan autókkal érdemes versenyezni rajta, amelyek gyorsulása, és kezelhetősége kiemelkedő. A járgányok végsebessége ennél a pályánál abszolút nem játszik szerepet. Érdemes figyelni az út mellett elhelyezett irányt jelző nyilakat, ezek megmutatják, hogy ha éles kanyar következik. Ha ezeknél a kanyaroknál nem fékezünk, pillanatok alatt elsőből utolsóvá válunk.

II.2.3.1.5. Coastal Parklands

- ▷ Megnyitása: -
- ▷ Hossza: 4.9 mérföld
- ▷ Nehézség: Beginner

Aránylag rövid, és könnyű pálya, nagy részében erdőben kell száguldoznunk. Rengeteg alternatív útvonal áll a rendelkezésünkre. A pálya nehézségét az adja, hogy gyorsan tudunk haladni, de emiatt gyorsan neki is tudunk szaladni az utunkba kerülő fáknak. Különösen vigyáznunk kell a földutakkal, illetve a poros utakkal, ezeken könnyebben kicsúszunk kanyarban, illetve könnyebben fel tudunk csavarodni a fákra.

II.2.3.1.6. Desert Heat

- ▷ Megnyitása: -
- ▷ Hossza: 5.1 mérföld
- ▷ Nehézség: Beginner

Sivatagi környezetben kell száguldoznunk ezen a közepesen hosszú, és egyben aránylag könnyű pályán. Az egyetlen nehézséget a homokos, poros felületű utak adják, ezeken nagyon könnyű kicsúszni. Az sem túl kellemes, ha nem az élen haladunk, az előttünk járó autók jó nagy porfelhőt kavarnak, a látótávolságunk eléggé leromlik ilyenkor. Nyugodtan választhatjuk a rendelkezésre álló autók közül a leggyorsabbat a pálya teljesítéséhez.

II.2.3.1.7. Fall Winds

- ▷ Megnyitása: -
- ▷ Hossza: 6.9 mérföld
- ▷ Nehézség: Expert

Közepesen hosszú, nehéz pálya, szinte alig találkozunk egyenes szakasszal. Sok emelkedő, és lejtő nehezíti tovább a győzelem megszerzését. Mindenképpen jól irányítható, jól gyorsuló autót kell választani, ha sikeresen szeretnénk szerepelni. Amikor a HALE'S GULLEY NATIONAL MONUMENT feliratot látjuk, menjünk a jobb oldalon elhelyezkedő rövidítés felé.

II.2.3.1.8. Island Outskirts

- ▷ Megnyitása: -
- ▷ Hossza: 5.5 mérföld
- ▷ Nehézség: Advanced

Trópusi környezetben száguldozhatunk ezen az aránylag rövid, és gyors pályán. Sok kanyar van, de ezek nagy része fékezés nélkül is könnyen bevehető. Több helyen is egymás után sok jobb-bal kanyarkombináció nehezíti a gyors haladást, ezeknél könnyen elveszíthetjük uralmunkat az autónk felett. Ettől függetlenünk itt érdemes a leggyorsabb kocsit kiválasztani, ezen a pályán biztosan megkapjuk a csúcssebesség eléréséért járó NFS pontot.

II.2.3.1.9. Mediterranean Paradise

- ▷ Megnyitása: -
- ▷ Hossza: 9.4 mérföld
- ▷ Nehézség: Advanced

Több már megismert pálya egy-egy szakaszát láthatjuk viszont. Alapvetően trópusi környezetben elhelyezkedő hosszú, nehéz pálya. A hosszú egyenesekben mindenképpen tövig kell nyomni a gázt, a kanyarokban viszont taktikásan, okosan kell vezetnünk. A sok éles kanyar, és S kanyar miatt érdemes jól gyorsuló, jól vezethető autóval indulni, különben nagyon nehéz dolgunk lesz.

II.2.3.1.10. National Forest
- ▷ Megnyitása: 1. futam (Championship)
- ▷ Hossza: 4.6 mérföld
- ▷ Nehézség: Beginner

Rövid, könnyű pálya, egy kellemes erdei úton kell száguldoznunk. A pálya nagy részében hosszú egyeneseken haladhatunk, csak néhány élesebb kanyar lassít le minket. A kisebb kanyarokat nyugodtan vágjuk le, csapjunk át a korlát melletti füves, földes szakaszokon. A rajt után haladjunk a jobb oldalon, nemsokára találunk egy hasznos rövidítést, aminek segítségével kikerülhetjük a rajt utáni tolongást, ütközéseket.

II.2.3.1.11. Outback
- ▷ Megnyitása: 11. futam (Championship)
- ▷ Hossza: 5.4 mérföld
- ▷ Nehézség: Beginner

Összességében gyors, rövid pálya, széles utakkal, hosszú egyenesekkel. A nehézséget csak az emelkedők utáni kanyarok, és egy-két éles kanyar jelenti. A kaktuszok, és az úton átguruló száraz növényekből összeállt gombócok nehezítik a haladásunkat. A rajtnál látható épület irányában találunk egy alternatív útvonalat, ha erre indulunk, akkor egyrészt megúszhatjuk a tülekedést, másrészt jó nagyot ugrathatunk, amivel szerezhetünk néhány NFS pontot.

II.2.3.1.12. Palm City Island
- ▷ Megnyitása: 28. futam (Ultimate Racer)
- ▷ Hossza: 7.5 mérföld
- ▷ Nehézség: Expert

A városból indulunk, ez egy könnyű, gyors szakasz, majd egy hegyi úton haladunk tovább, ez a rész viszont már megizzaszt minket. Rengeteg emelkedő, lejtő, keskeny útszakasz, és éles kanyar nehezíti a dolgunkat. Mindenképpen jól vezethető, jól gyorsuló autót kell választani, különben esélyünk sem lesz ezen a pályán.

II.2.3.1.13. Rocky Canyons
- ▷ Megnyitása: 27. futam (Championship)
- ▷ Hossza: 5.3 mérföld
- ▷ Nehézség: Advanced

Aránylag rövid, idegölő nehézségű pálya, kiszáradt, homokos, poros utakkal. Csakis jól irányítható, jól gyorsuló autóval lesz esélyünk a győzelemre. Az első sárga tábla után (ami a bal kanyart jelöli) jobbra találunk egy rövidítést.

II.2.3.1.14. Scenic Drive
- ▷ Megnyitása: -
- ▷ Hossza: 7.7 mérföld
- ▷ Nehézség: Advanced

Több már megismert pálya egy-egy szakaszát láthatjuk viszont. Nehéz pálya, de nagyobb részén teljes sebességgel tudunk száguldozni. Ha éppen nem kell lassítanunk az éles kanyarok miatt, kihasználhatjuk járgányunk csúcssebességét.

II.2.3.1.15. Tropical Circuit
- ▷ Megnyitása: 29. futam (Championship)
- ▷ Hossza: 13.2 mérföld
- ▷ Nehézség: Expert

Gyors parti úton, és keskeny hegyi utakon kell bizonyítanunk képességeinket. Amellett, hogy a legnehezebb, a leghosszabb pálya is egyben. Minden megtanult fortélyt, trükköt be kell itt vetnünk, ha érvényesülni szeretnénk. A legjobb, és a legrosszabb pályaszakaszok, vezetési kondíciók is mind megtalálhatók, megtapasztalhatók itt.

II.2.3.2. Autók

II.2.3.2.1. Aston Martin V12 Vanquish
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.5 mp
- Csúcs sebesség: 306 km/h
- Lóerő: 450

A valóságban:
A Vanquish-t 2001-ben készítette el az Aston Martin, a „supercar" kategóriájú autók gyártója. A modell pillanatok alatt híressé vált, köszönhetően a Die Another Day című filmnek, és annak főszereplőjének, „a nevem Bond. James Bond."-nak. A régi Bond filmek hagyományaihoz visszatérve a producerek lecserélték a rajongók szemében szinte árulásként is felfogható BMW járgányt, és újra egy Aston Martin-t szerettek volna szerepeltetni a filmben. Így került a képbe a Vanquish, amit a filmben természetesen csúcs kütyükkel felszerelt kémautóként ismerhettünk meg. A szokásos föld-levegő rakéták kilövése mellett a Vanquish láthatatlanná is válhatott, ha éppen arra volt szükség.

A V12-es motort a Ford Research intézetben fejlesztették ki, a Cosworth Technologies-nak adták ki eredetileg a feladatot. Igazi különlegesség, hogy minden egyes autót kézzel, egyenként építettek a gyár szakemberei. A modellt sok kritika érte amiatt, hogy a tervezés során olyan anyagokat használtak - főleg a belső kialakításánál -, ami nem igazán illik egy ilyen kategóriájú- és persze árú autóhoz. A súlyával sem voltak elégedettek a kritikusok, illetve a vásárlók, a Vanquish a sofőrrel együtt - és persze teletankolva - akár több mint két tonnát is nyomhat. A gyorsulása mellett a lassulása is lenyűgöző, köszönhetően az egyedi tervezésű szénszálas fékeknek.

A játékban:
Megállja a helyét a felső kategóriás autók között, a végsebessége nagyon magas, de gyorsulásban messze nem ez a legjobb kocsi. A menettulajdonságai sem a legideálisabbak, éles kanyarokban, illetve több egymás után következő kanyar kombinációnál nagy koncentrációra van szükség, ha szeretnénk elkerülni a kicsúszást, ütközést. Ha több modell is rendelkezésre áll, nem feltétlenül ez a legszerencsésebb választás.

II.2.3.2.2. Aston Martin V12 Vanquish NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.5 mp
- Csúcs sebesség: 306 km/h
- Lóerő: 450

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.3. BMW M5
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 400

A valóságban:
A BMW Motorsport nagy teljesítményű modellje, melyből több sorozat

(E28, E34, E39 és E60) is világot látott az 1984-es premier óta. Az első sorozatot az Amsterdam Motor Show keretein belül mutatták be, a modell különlegessége az volt, hogy kapacitásra egy családi autónak, de teljesítményben egy sportautónak felelt meg. Rögtön négy különböző verzió is megjelent belőle, hogy az összes nagy piac igényeit kielégítsék. Az európai verzió nagyobb teljesítményre volt képes, mint az amerikai, míg az előző 286, addig az utóbbi 256 lóerős volt.

A játékban szereplő modellt (E39) 1998-ban mutatták be a Genfi Motor Show keretén belül, de csak később, az év végén kezdték meg a sorozatgyártást. Az E39-es modellt az előzőekhez hasonlóan a németországi Dingolfing gyárban. 1998-tól 2003-ig 20482 darabot gyártottak a modellből, V8-as motorral szerelték, ez nem változott a gyártás öt éve alatt, míg külsőleg számtalan változtatást eszközöltek rajta az évek során.

A játékban:
Valószínűleg csak ritkán választjuk majd ezt a modellt a rendelkezésre álló járgányok közül, annak ellenére, hogy a gyorsulása, és a végsebessége nem marad el kategóriájának többi modellétől. Ha olyan pályán megyünk vele, amiben több éles kanyar is található, minden esélyünk meglesz arra, hogy felboruljunk, persze, csak akkor, ha ugyanolyan gyorsan száguldozunk, mint a többiek. Márpedig, ha biztosan meg szeretnénk nyerni a futamokat, akkor ugyanolyan gyorsan (vagy még gyorsabban) kell száguldozzunk, mint ellenfeleink. Mindenesetre, ha ragaszkodunk hozzá, akkor érdemes a Free Run módban begyakorolni a vezetését, ha jól kiismerjük a gyengeségeit, akkor már eséllyel indulhatunk vele a többi autó ellen.

II.2.3.2.4. BMW M5 (Rendőrautó)
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 400

Minden tekintetben megegyezik a sima változattal, tehát, ha van lehetőségünk más rendőrautót választani az üldözéses küldetéseknél, akkor valószínűleg nem ezt választjuk majd. Ha nincs más lehetőség, akkor a feladat elvállalása előtt érdemes futni néhány kört az ingyen elérhető sima verzióval Free Run módban.

II.2.3.2.5. BMW Z8
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.6 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 400

A valóságban:
A BMW Z8-at 2000-től 2003-ig gyártották, a modell kódja E52 volt. A Z07-es továbbfejlesztéséből született, melyet Henrik Fisker tervezett a BMW dél-kaliforniai műhelyében. Ezt a modellt 1997-ben mutatták be a Tokyo Auto Show során. Az 1999-es The World is Not Enough című James Bond film egyik főszereplőjeként vált híressé, bár, ahogy már említettük, a rajongók egy része árulásként fogta fel, hogy a készítők nem angol autót választottak a filmhez. Körülbelül 5700 példányt gyártottak le belőle, ezeknek több mint a fele az Egyesült Államokban került eladásra. A 130000 dolláros vételárért igazán kiemelkedő járgányt kaptak a tulajdonosok, a Car and Driver magazin tesztje szerint három kategóriában (gyorsulás, kezelhetőség, fék) is megverte a nagy ellenfélnek számító Ferrari 360 Modena-t. 2003-ban elkészült az autó speciális, Alpina modellje, ebből csak 550-et készítettek, az összeset az Egyesült Államokban értékesítették.

A játékban:
Ha a Z8 szerepelt a kiválasztható járgányok között, nem szabad habozni egy pillanatig sem. Ha ugyanis őt választjuk, egy gyors, jól vezethető autót kapunk, amivel minden esélyünk meg is lesz a győzelemre. Éles kanyarokban, miután majdnem állóra fékeztük, vagy egy ütközés után, amikor mindenki lehagy minket, a kiemelkedő gyorsulásának köszönhetően még mindig marad esélyünk az első hely megszerzésére.

II.2.3.2.6. BMW Z8 NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.6 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 400

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.7. Chevrolet Corvette Z06
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 405

A valóságban:
A Corvette volt a Chevrolet - és egyben Amerika -első sportautója, 1953-ban kezdték meg a modell gyártását. A General Motors készítette egy Bowling Green nevű városban, Kentuckyban, az Egyesült Államokban. A régebbi modelleket sok kritika érte, az európai sportautóknál megszokott szolgáltatásokat, minőséget kérték számon, az újabb modelleknél már számtalan fejlesztést végrehajtottak, ennek eredményeképpen sikerült igazán kiemelkedő sportautókat létrehozni. A 2001-ben debütált Z06-os modell felemás kritikákat kapott, míg a brutális erejét, gyorsulását dicsérték, addig jó néhány apró hiba miatt - mint például a belső kialakítása miatt keletkező zajok, a rosszul záródó, csukható ajtók - elmarasztalták a Chevrolet gyárat. A rajongók azonban kitartottak mellette, ők is leginkább a brutális erejét méltatva védték meg a modellt.

A játékban:
Ha ezt a járgányt választjuk, nem csalódunk, jól gyorsul, a magas végsebesség is nagyban hozzásegíthet minket az első helyért folytatott küzdelemben. A kezelhetőségét tekintve nem tűnik ki a többiek közül, a hasonlóan brutális modellek között találunk olyanokat, amelyeket sokkal élvezetesebb vezetni.

II.2.3.2.8. Chevrolet Corvette Z06 (Rendőrautó)
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 405

Ez bizony egy dögös rendőrautó, ha ezzel eredünk a gyorshajtók után, akkor könnyedén beérjük, és persze lezúzhatjuk őket. Nehezebb pályákon, ahol több éles kanyar van, esetleg meg kell gondolni, hogy nincsen-e egy jobban kezelhető modell a rendelkezésre álló autók között. Egy kevésbé nehéz pályán azonban biztosan megállja a helyét.

II.2.3.2.9. Chevrolet Corvette Z06 NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 405

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.10. Dodge Viper GTS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 298 km/h
- Lóerő: 450

A valóságban:
A Viper egy kétüléses sportautó, a legbrutálisabb Dodge járgány, amit valaha készítettek. A Chevrolet Corvette legnagyobb riválisa. 1987-ben kezdték meg a tervezést, majd 1991-ben kezdték meg a modell gyártását, eleinte a New Mack Assembly, majd 1995-től a Connor Avenue Assembly nevű gyárban. Az autó szívének - egy V8-as próba motor után - a Lamborghini V10-es motorját választották, ez biztosítja a járgány nyers brutalitását. 1992 januárjában szállították le az első teszt modelleket, és megkezdődött a Viper sikertörténete. 1996-ban mutatkozott be a versenyzésre szánt, módosított modell, a GTS-R, a következő évben már szinte minden létező díjat bezsebelt. A GTS-R-ből 100 darab utcai verzió is elkészült, amit gyorsan elkapkodtak a valószínűleg nagyon tehetős vásárlók.

A játékban:
Ahogy a kategóriájában a Z8, úgy a Dodge Viper is egyértelműen jó választás. Jól gyorsul, a végsebessége is megfelelően magas, és a menettulajdonságai is kiemelik a többi választható autó közül. Ha ezzel indulunk a versenyen, csak rajtunk múlik majd, hogy sikerül-e nyernünk, vagy sem.

II.2.3.2.11. Dodge Viper GTS NFS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 298 km/h
- Lóerő: 450

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.12. Ferrari 360 Spider

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.4 mp
- Csúcs sebesség: 290 km/h
- Lóerő: 400

A valóságban:
Három Ferrari modell is viseli a 360 sorszámot, az első egy kétajtós coupe, ez a Ferrari 360 Modena, a második egy kétajtós nyitható tetejű modell, ez a játékban szereplő Ferrari 360 Spider, és a harmadik, a Modena gyengébb változata, a Ferrari Challenge Stradale 360. A Spider a Ferrari huszadik nyitott tetejű modellje, alapvetően a Modena átalakított változata, a súly kivételével mindenben megegyezik a két autó. Mindkettőben 3,6 literes V8-as motor duruzsol, és mindkettőnek alumíniumból készült az alváza.

A játékban:
A rendelkezésünkre álló Ferrari modellek közül a leggyengébb, de teljesítményben még így is lazán a kategóriájának legjobbja. Jól vezethető, nem bánjuk meg, ha ezt választjuk a versenyzéshez.

II.2.3.2.13. Ferrari 550 Barchetta Pininfarina

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.4 mp
- Csúcs sebesség: 300 km/h
- Lóerő: 485

A valóságban:
A Ferrari 550 Maranello és az 550 Barchetta kétüléses Gran Turismo sportkocsik voltak eredetileg. 1996-ban dobták piacra az első 550-est, 5.5 literes V12-es motorral szerelték a modelleket. A belső kialakításánál a luxus volt az elsőszámú szempont, ahhoz képest, hogy sportkocsi, az 550-eseknek kifejezetten tágas az utastere. Persze, így nem túl sok hely maradt csomagtartóra, de egy golf felszerelés, vagy egy kisebb táska azért elfér benne. A játékban szereplő változatot a Carozzeria Pininfarina nevű tuningcég módosította, akik a Ferrari mellett olyan gyártókkal állnak szerződésben, mint a Maserati, a Cadillac, az Alfa Romeo, a Fiat, a Volvo vagy a Lancia.

A játékban:
Az F50 után a második legjobb Ferrari a programban, ha szerepel a választható járgányok között, mindenképpen érdemes kipróbálni egyszer. Bár a menettulajdonságai átlagosak, de a sebessége, és a gyorsulása miatt nagy eséllyel nyerni fogunk, ha a volánja mögé pattanunk.

II.2.3.2.14. Ferrari 550 Barchetta Pininfarina NFS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.4 mp
- Csúcs sebesség: 300 km/h
- Lóerő: 485

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.15. Ferrari F50

- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.7 mp
- Csúcs sebesség: 325 km/h
- Lóerő: 513

A valóságban:
Az F50 egy nagy teljesítményű „supercar" kategóriájú járgány, amit a Ferrari 1995-ben dobott piacra, ezzel is illően megünnepelve a cég ötvenedik évfordulóját. Az F50-es egy kétajtós, nyitható tetejű autó, aminek szíve egy 4,7 literes, 60 szelepes V12-es motor, amit a Ferrari mérnökei eredetileg a Forma 1-es modelljükhöz fejlesztettek ki. Összesen 349 példányt készítettek belőle, eggyel kevesebbet, mint amennyit a tervek szerint az első körben el tudtak volna adni. A cég szóvivője azt mondta, „ha 350 példányra van szükség, akkor eggyel kevesebbet építünk, hogy nehezen legyen elérhető". Az utolsó példány 1997 júliusában gurult le a szalagról.

A játékban:
A legerősebb, legjobban vezethető Ferrari modell, ha biztosra akarunk menni, ezt válasszuk, feltéve persze, hogy ott van a rendelkezésre álló járgányok között.

II.2.3.2.16. Ferrari F50 NFS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.7 mp
- Csúcs sebesség: 325 km/h
- Lóerő: 513

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap

változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.17. Ford Crown Victoria (Rendőrautó)

- Gyorsulás (0-100 km/h): ?
- Csúcs sebesség: ?
- Lóerő: 235

A valóságban:

A Police Interceptor néven futó modell (CVPI) az 1999-es illetve annál későbbi Ford Crown Victoria rendőrautó változata. A Crown Victoria különböző modelljeit egy kóddal jelölik, a P71-es kód jelöli a rendőrautó változatot, a P70 és P72-es kódok a kereskedelmi célokra használt változatokat, a P73-as kód a hagyományos, a P73 pedig a luxus változatot. A CVPI az észak-amerikai rendőrkapitányságok legelterjedtebben használt autója, és ezt a változatot - a strapabírása miatt - számtalan taxi társaság is használja (lásd sárga taxik New Yorkban). A modell 1999 óta számtalan módosításon esett át, az évek során több olyan - biztonsági, és vezetéstechnikai - probléma merült fel, amit gyorsan orvosolni kellett.

A játékban:

Aránylag gyors, de kevésbé jól vezethető modell. Ha nincs más választási lehetőség, akkor persze kénytelenek vagyunk ezzel beérni, de az ilyenkor üldözőbe vett közepes, vagy gyengébb kategóriájú autókkal azért el tudunk bánni a CVPI volánja mögött is. Ha több autó közül is rendelkezésre áll, nem a Crown Victoria lesz az ideális választás.

II.2.3.2.18. Ford Mustang SVT Cobra R

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.9 mp
- Csúcs sebesség: 282 km/h
- Lóerő: 385

A valóságban:

Az SVT Cobra igazi sportautó, amit 1993-ban kezdtek el gyártani. Alapvetően a Ford Mustang erősebb teljesítményű változata, a Mustang GT-nél is brutálisabb változat. Hogy minél kisebb legyen az autó súlya, minden extrát kiszedtek belőle, így nem került bele légkondi, hangfalak, vagy éppen hátsó ülések. Készült belőle 100 darab vörösre festett példány, amit pillanatok alatt elkapkodtak. A modell annyira sikeres lett, hogy az SVT mérnökei kifejlesztettek egy újabb Cobra R verziót, ezt 1995-ben dobták piacra. Ebben a modellben már nem 5,0 hanem 5,8 literes V8-as motor duruzsolt. Az előző változathoz hasonlóan ebből is készült limitált számú speciális változat, ebből 250 példány készült, mind tetőtől-talpig fehér színben. A 2000-es Cobra R az előzőeknél is keményebb felfüggesztést kapott, és a spoiler-eknek, és egyéb technikai megoldásoknak köszönhetően még gyilkosabban nézett ki, és persze a menettulajdonságai is jobbak voltak, ennek köszönhetően az illegális utcai versenyek egyik legsikeresebb, legfelkapottabb autója lett.

A játékban:

A többi autóhoz képes kicsit lomhának tűnik, és annak ellenére, hogy a valóságban rámentek az autó könnyítésére, ez a játékban nem érzékelhető, sőt, kifejezetten nehéznek tűnik a járgány. Viszont jól fekszik az úton, jól veszi a kanyarokat, ha mégis túl gyorsan veszünk egy kanyart, biztosan nem borulunk fel. A nagy ugratóknál, és a gyors szakaszok végén sem repülünk el vele, így aztán nem is válik irányíthatatlanná.

II.2.3.2.19. Ford Mustang SVT Cobra R NFS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.9 mp
- Csúcs sebesség: 282 km/h
- Lóerő: 385

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.20. Ford Mustang SVT Cobra R (Rendőrautó)

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.9 mp
- Csúcs sebesség: 282 km/h
- Lóerő: 385

Bár lomha, mégis nagyon jól vezethető járgány, ha nem kell csúcs kategóriájú, gyors ellenfelek után eredni, akkor jó választás. Felborulni nem tudunk vele, jól veszi a kanyarokat, a volánja mögött nehéz nagyot hibázni.

II.2.3.2.21. Ford TS50

- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.9 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 335

A valóságban:

A TE50 és TS50 elnevezésű modelleket 1999-ben, a Ford Tickford Experience keretén belül mutatták be, mindkettő az ausztrál Ford Falcon-ra épült. A két változat között minimális különbség van, bár mindkét modell kialakításánál a sportosság kihangsúlyozása volt a fő cél, a TS50 még brutálisabbnak, agresszívabbnak hat. Amellett, hogy mindkét modell sportautónak számít, a belső megtervezésénél a luxus kihangsúlyozása volt a fő szempont. Így nem csupán vezetni, de szimplán beülni is élmény, legalábbis ezt szerették volna elérni a Ford szakemberei.

A játékban:

Nem sportautó, inkább csupán sportos autó. A Cobra R-hez képest még lomhább, még nehezebbnek tűnik, ennek megfelelően jól tapad, jól fekszik az úton, ha nyugodtan, biztonságosan szeretnénk végighajtani a pályán, akkor jó választás, de mivel a játékban a fő szempont a sebesség, és a lendület, emiatt bizony nem igazán érdemes a TS50-et választani a versenyhez. Ha csak a két Ford modell választható, inkább az SVT-t válasszuk.

II.2.3.2.22. Ford TS50 NFS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.9 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 335

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.23. Holden HSV GTS Coupé

- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 402

A valóságban:
Az ausztrál Holden gyár indított egy műveletet, amelynek során nagy teljesítményre képest autókat gyártottak, ennek a műveletnek a Holden Special Vehicles (vagyis HSV) nevet adták. 1988-ban az ausztrál Holden és a skót TWR közösen indította a projektet, az első elkészült modell az SV88 volt, ezt követte az SS Group A, majd az SV 5000, a Clubsport, a Senator, és ezután következett a játékban szereplő GTS. Ez volt Ausztrália leggyorsabb, legerősebb autója, egy 5,7 literes V8-as Chevrolet motor segítette hozzá a brutális teljesítményhez. A járgányból készült versenyzésre szánt modell is, ez volt a GTS-R. A modellt 2004-ig gyártották.

A játékban:
Gyorsabb és lendületesebb mint a Ford modellek, de a gyengébb menettulajdonságai miatt végeredményben nagyjából ugyanolyan eredményeket tudunk felmutatni vele, mint a TS50-nel, vagy a Cobra R-rel. Kanyarban túlságosan le kell fékezni, ha nem akarunk kicsúszni, és a szikláknak, fáknak, vagy esetleg korlátnak ütközni. A gyorsulása nem túl kiemelkedő, így egy elrontott kanyar után nehezen érjük csak utol a többieket.

II.2.3.2.24. Holden HSV GTS Coupé NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.3 mp
- Csúcs sebesség: 275 km/h
- Lóerő: 402

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.25. Jaguar XKR Coupe
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.2 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 370

A valóságban:
Az XK sorozat (azaz az XK8 és az XKR modellek) egy modern, Grand Touring kategóriájú coupe-t és nyitott tetejű Jaguart takar. A gyártásukat 1996-ban és 1997-ben kezdték meg, az XK a XJS sorozatot váltotta le. Az XKR az erősebb modell, de mindkét típus végsebességét lekorlátozza a számítógép, ezáltal az új sorozathoz tartozó autók lassabb végsebességre képesek, mint a sorozat, amit leváltottak. Az XK szériánál használtál fel először a Jaguar új, AJ-V8-as motorját. Az XKR-ből számtalan limitált kiadású sorozat napvilágot látott, az első a 2001-ben megjelent Silverstone volt, ebből 250-et dobtak piacra Amerikában, 600 példányt a világ egyéb területein. Az XKR 100 2002-ben jelent meg, ebből összesen 300-at adtak el Amerikában. 2004-ben jelent meg az XKR Portfolio, ebből összesen már csak 200 darabot adtak el, szintén Amerikában.

A játékban:
Bár a végsebességét lekorlátozták, mégis érdemes inkább az XKR-t választani, ha mellette a HSV, és valamelyik Ford áll a rendelkezésünkre. Megbízható, a gyorsulása sem túl rossz, a menettulajdonságai, a tapadása, és általánosságban a vezethetősége kiemelkedően jobb, mint a hasonló kategóriájú társaié.

II.2.3.2.26. Jaguar XKR Coupe NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.2 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 370

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.27. Lamborghini Diablo VT 6.0
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 550

A valóságban:
A Diablo tervezését 1989-ben kezdték meg, az akkor igen sikeres Countach modell leváltására tervezték. 1991 januárjában dobták piacra, meglehetősen borsos, 240000 dolláros áron. Egy 5.7 literes, 48 szelepes, V12-es motort szereltek be, amit az autó közepén helyeztek el, hogy az első kerék meghajtás miatti súlyeloszlás problémát orvosolják. A VT 6.0 a Diablo hetedik változata, amit 2000 és 2001 között gyártottak, nem sokkal később, miután az Audi AG megvette a Lamborghini gyártásának jogát a Chrysler Corporation-től. Annak ellenére, hogy a hetedik verzió volt, ez a modell volt az első a sorozatban, ami komolyabb változtatásokon esett át. Többek között az addigra már öregecskének számító motort is lecserélték, a Diablo GT 6.0 literes erőművét szerelték be.

A játékban:
Borzalmasan gyors, megbízható, remek menettulajdonságú járgány, majdnem kétszer olyan gyors sebességgel is biztosabban tudjuk bevenni a kanyarokat, mint az előző néhány modellnél. A csúcskategória egyik legjobb autója.

II.2.3.2.28. Lamborghini Diablo VT 6.0 NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.9 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 550

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.29. Lamborghini Murciélago
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.8 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 571

A valóságban:
A Diablo sikerére alapozva Luc Donckerwolke, az Automobili Lamborghini S.p.A. mérnöke megtervezte a Murciélago-t, amely egy kétajtós, kétüléses szörnyeteg, és amely egy személyben passzol a GT és „supercar" kategóriába is. A Murciélago-t meghajtásáért egy 6,2 literes V12-es motor a felelős, és hogy a menettulajdonságai még jobbak legyenek, az első spoiler 70 fokban dönthető, a visszapillantók belesimulnak az autó karosszériájába, hogy az aerodinamikai jellemzők is még kedvezőbbek legyenek. A nevét egy bika után kapta, aki 1879-ben 24 szúrást is túlélt, majd ezután egy híres tenyésztőhöz került, aki egy igazán kemény, harcos vérvonalat nevelt ki a segítségével. Az autó szerepelt a Batman Begins-ben, érdekesség, hogy a Murciélago szó spanyolul denevért jelent. 2004-ben jelent meg az autó nyitható tetejű változata.

A játékban:
Minden igaz rá, amit a Diablo VT 6.0-ra, annyi különbséggel, hogy a Murciélago gyorsulása még brutálisabb. Igazán élvezet vezetni, ha a Lamborghini-k közül kell dönteni, akkor a Murciélago minimálisan ugyan, de jobb választás, mint a Diablo.

II.2.3.2.30. Lamborghini Murciélago NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.8 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 571

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.31. Lamborghini Murciélage (Rendőrautó)
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3,8 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 571

Ha ebben a rendőrautóban ülünk, senki sem tud megszökni előlünk.

II.2.3.2.32. Lotus Elise
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.6 mp
- Csúcs sebesség: 200 km/h
- Lóerő: 122

A valóságban:
A Lotus Elise fejlesztését 1994 elején kezdték meg, 1995 szeptemberében kezdték meg a forgalmazását. A modell a nevét az angol cég vezetőjének unokája, Elisa után kapta. Az ára 43000 font volt, a tervezésnél a „könnyű súly egyenlő teljesítmény" alapelvet követték. Max David, egy londoni mérnök fejlesztette ki a modell karosszériáját, sikerült a súlyt 680 kilogramm alá csökkenteni. Csak viszonyításként érdemes megemlíteni a Porsche Boxter-t, amelynek súlya 1250 kilogramm. A súlynak köszönhetően egy aránylag gyenge, 120 lóerős motor is elég volt ahhoz, hogy az Elise igazán fürge legyen, de emellett az üzemanyag-felhasználást tekintve is kiemelkedő teljesítményű legyen.

A játékban:
Kategóriájának egyik legjobban vezethető autója, nagyon jól tapad az úton, és amíg alacsony sebességen még nem érezzük, hogy mennyire könnyű a kasztni, nagy sebességnél már élvezhetjük a könnyű súly előnyeit. Szinte nincs olyan kanyar a pályákon, ahol fékeznünk kellene, sokszor még a gázt sem kell elengedni ott, ahol más autókkal szinte teljesen meg kell állni ahhoz, hogy ne boruljunk fel.

II.2.3.2.33. Lotus Elise NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.6 mp
- Csúcs sebesség: 200 km/h
- Lóerő: 122

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.34. McLaren Cars Limited McLaren F1
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.2 mp
- Csúcs sebesség: 386 km/h
- Lóerő: 627

A valóságban:
Ezt a „supercar" kategóriájú modellt 1994 és 1998 között gyártotta az angol McLaren csoport, akik többek között a McLaren Forma 1-es csapat tulajdonosai. Az F1 erejét egy 6.1 literes, V12-es BMW motornak köszönheti. Összesen 107 példány készült belőle, ebből 64 volt utcai változat, 5 volt LM, 3 volt GT, és a 35 darab volt GTR változat. A McLaren F1 volt a valaha készített leggyorsabb sorozatgyártású autó egészen 2005-ig, amikor a Koenigsegg CCR nevű modellje elérte a 388 km/h sebességet. Ez a rekord sem volt hosszú életű, a nem sokkal később piacra kerülő Bugatti Veyron ezt a csúcsot is megdöntve 407 km/h sebesség elérésére volt képes. A Lotus-hoz hasonlóan a McLaren is a könnyű súlyt tartotta a siker fontos tényezőjének (ez volt az első szénszálas karosszériájú modell), de a receptet tovább spékelték a nagy teljesítményű motor hozzáadásával.

A játékban:
Nem elég, hogy az egyik leggyorsabb, de az egyik legjobb menettulajdonságú járgány is a játékban, egy autó kivételével nincs is igazán egy komoly ellenfele sem. Ha szerepel a választható autók között, nem szabad habozni, feltéve, hogy nyerni szeretnénk.

II.2.3.2.35. McLaren Cars Limited McLaren F1 NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.2 mp
- Csúcs sebesség: 386 km/h
- Lóerő: 627

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.36. McLaren Cars Limited McLaren F1 LM
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.8 mp
- Csúcs sebesség: 333 km/h
- Lóerő: 668

A valóságban:
A prototípussal együtt összesen hat példány készült belőle. A McLaren GTR-ek által, az 1995-ös Le Mans futam során elért győzelem méltó megünneplésére készítették ezeket a példányokat. A súlyuk 60 kilóval kisebb volt, mint a sima F1 modelleké, és néhány aerodinamikai változtatáson is átestek. Az F1 LM-ket könnyen meg lehetett ismerni, mindegyiket „papaya narancs" színűre festették, Bruce McLaren emlékére, aki az általa tervezett Forma 1-es és Can Am autók díszítésére ezt a speciális színt használta. Az L1 több rekordot is megdöntött, többek között ez volt az első kocsi, ami 6 másodpercen belül (konkrétan 5.9 alatt) gyorsult 0-ról 100 mph sebességre.

A játékban:
Annak ellenére, hogy a valóságban az LM gyorsabb, fürgébb, könnyebb, mint a sima F1 modellek, a játékban lassabbak, és a gyorsulásuk is rosszabb, legalábbis a leírásban szereplő adatok szerint. A játékban ennek a különbségnek semmi nyoma, nagyjából ugyanazok a képességei, tulajdonságai mindkét modellnek.

II.2.3.2.37. McLaren Cars Limited McLaren F1 LM NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 3.8 mp
- Csúcs sebesség: 333 km/h
- Lóerő: 668

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.38. Mercedes-Benz CL55 AMG

- Gyorsulás (0-100 km/h): 6 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 355

A valóságban:
A Mercedes CL osztályú modelljei mindig az éppen elérhető legfrissebb technológiai újdonságokkal, és a legmagasabb minőségű anyagokkal felszerelve látnak napvilágot. A jelenlegi sorozat alapjait a 2000-ben kifejlesztett W215-alváz adja. A CL55 AMG különlegességét a sportos felépítés, és a nagy teljesítményre képes V8-as motor adja. Sajnos, ezt nem használja ki teljes mértékben az autó, a végsebességét ugyanis 250 km/h-ra korlátozták. A CL sorozat minden modelljét rengeteg extrával látják el, olyanokkal, mint a légkondi, bőrülések, faberakások, fedélzeti komputer, navigációs rendszer, fűthető- és hűthető ülések.

A játékban:
Szinte érezzük, hogy egy ekkora monstrumban nem érhet minket semmi baj, ráadásul a menettulajdonságai is egész jók. Ettől függetlenül, a vérre menő küzdelem során nem feltétlen a legmegfelelőbb választás, egy kicsit lomha a hasonló kategóriájú társaihoz képest.

II.2.3.2.39. Mercedes-Benz CL55 AMG NFS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 6 mp
- Csúcs sebesség: 250 km/h
- Lóerő: 355

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.40. Mercedes-Benz CLK-GTR

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 322 km/h
- Lóerő: 600

A valóságban:
A CLK-GTR limitált példányban napvilágot látott speciális kiadás, 1998 és 1999 között került csak gyártásra összesen 25 példány. A Mercedes, hogy a FIA GT bajnokságon indulhasson, biztosítania kellett, hogy a versenyen részt vevő modellből legyárt 25 példányt. A konkurencia már mind szerepelt valamilyen komoly bajnokságban, a FIA GT-ben is olyan gyártók modelljei vonultak fel, mint a Porsche, a McLaren, vagy a Ferrari. Ezért aztán a Mercedes elkészítette a versenyre szánt modelljét, és persze legyártotta a versenyzés feltételeként megszabott 25 példányt. A CLK-GTR eredetileg a 300SL Gullwing Coupe sikerét vitte volna tovább, de végül is leginkább a Ferrari F50 modelljét vették alapul a tervezők. Motornak az S600-as modellekben felhasznált 5.9 literes erőművet szánták, de végül egy ennél is brutálisabb 6.8 literes motor mellett döntöttek. Az AMG Ludwigsburgban található gyárában építették meg a 25 darab CLK-GTR-t.

A játékban:
Nincsen párja. Ha nincsenek túlságosan éles kanyarok a pályán, akkor nem érdemes másik autót választani a versenyhez. Borzalmasan gyors, még a legnagyobb hibák után is könnyen utolérhetjük vele ellenfeleinket. Ha viszont taktikásabb, éles kanyarokkal teli pályán versenyzünk, rengeteget csúszkálunk majd, és emiatt akár el is veszíthetjük a versenyt.

II.2.3.2.41. Mercedes-Benz CLK-GTR NFS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 322 km/h
- Lóerő: 600

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.42. Opel Speedster

- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.7 mp
- Csúcs sebesség: 220 km/h
- Lóerő: 145

A valóságban:
Az Opel Speedster-t 2001 és 2005 között gyártotta a Lotus, a General Motors leányvállalatának, az Opelnek a megbízásából. Angliában Vauxhall VX220 néven dobták piacra. Mindkét modell sokban hasonlít a Lotus Elise-hez, mindegyik autó hasonlóan nagy teljesítményre képes, és a kezelhetőségük is szinte teljesen megegyezik.

A játékban:
Minden tekintetben megegyezik a Lotus Elise-szel, tehát nagyon jól tapad az úton, és amíg alacsony sebességen még nem érezzük, hogy mennyire könnyű a kasztni, nagy sebességnél már élvezhetjük a könnyű súly előnyeit. Szinte nincs olyan kanyar a pályákon, ahol fékeznünk kellene, sokszor még a gázt sem kell elengedni ott, ahol más autókkal szinte teljesen meg kell állni ahhoz, hogy ne boruljunk fel.

II.2.3.2.43. Opel Speedster NFS

- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.7 mp
- Csúcs sebesség: 220 km/h
- Lóerő: 145

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.44. Porsche 911 Turbo

- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.2 mp
- Csúcs sebesség: 305 km/h
- Lóerő: 415

A valóságban:
A 911-es hihetetlen sikerként vonult be az autó történelembe, az első modellek gyártását 1964-ben kezdték, a boxer motorral felszerelt modell ugyan számtalan átalakításon esett át az évek során, de ettől függetlenül a fő irányvonalak nem változtak a mai napig sem. A huszadik század legfontosabb modelljeinek listáján az ötödik helyen szerepel, csak a Ford T Model, a Mini, a Citroën DS és a Volkswagen Beetle előzik meg. Az első turbóval felszerelt sorozatot 1975-ben mutatták be.

A játékban:
Kategóriájának legjobb példánya, gyors, és hihetetlenül jól kezelhető.

II.2.3.2.45. Porsche 911 Turbo NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4.2 mp
- Csúcs sebesség: 305 km/h
- Lóerő: 415

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.46. Porsche Carrera GT Concept Version
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 558

A valóságban:
A Carrera GT fejlesztését 2000-ben kezdték el, a 911 GT1 modell továbbfejlesztéseként. Egy példányt legyártottak belőle, és bemutatták a 2000-es Genfi Motor Show során, főleg, hogy felkeltsék az érdeklődést, és persze, hogy emellett minél nagyobb figyelmet vonzzanak a Porsche modellekre. A gyártást nem kezdték meg, a cég vezetése nem akarta a Cayenne fejlesztéséhez, és összeszereléséhez beosztott erőket megosztani, emiatt aztán végül csak 2004-ben, a játék megjelenése után két évvel dobták piacra az első példányokat, egyenként 440000 dolláros áron. Eredetileg 1500 darabot gyártottak volna belőle, de a légzsákokra vonatkozó amerikai rendelkezések megváltozása miatt hamarabb leállították a gyártást, így nagyjából összesen 1250 példány készült el. Ennek több mint felét az Egyesült Államokban értékesítették.

A játékban:
Az egyik leggyorsabb, legmegbízhatóbb autó, ha szerepel a rendelkezésre álló modellek között, érdemes őt választanunk. A kezelhetősége rendkívüli, a menettulajdonságai kiemelkedők.

II.2.3.2.47. Porsche Carrera GT Concept Version NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 4 mp
- Csúcs sebesség: 330 km/h
- Lóerő: 558

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.3.2.48. Vauxhall VX220
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.6 mp
- Csúcs sebesség: 220 km/h
- Lóerő: 145

A valóságban:
Az Opel Speedster-t 2001 és 2005 között gyártotta a Lotus, a General Motors leányvállalatának, az Opelnek a megbízásából. Angliában Vauxhall VX220 néven dobták piacra. Mindkét modell sokban hasonlít a Lotus Elise-hez, mindegyik autó hasonlóan nagy teljesítményre képes, és a kezelhetőségük is szinte teljesen megegyezik.

A játékban:
Minden tekintetben megegyezik a Lotus Elise-szel és az Opel Speedster-rel, tehát nagyon jól tapad az úton, és amíg alacsony sebességen még nem érezzük, hogy mennyire könnyű a kasztni, nagy sebességnél már élvezhetjük a könnyű súly előnyeit. Szinte nincs olyan kanyar a pályákon, ahol fékeznünk kellene, sokszor még a gázt sem kell elengedni ott, ahol más autókkal szinte teljesen meg kell állni ahhoz, hogy ne boruljunk fel.

II.2.3.2.49. Vauxhall VX220 NFS
- Gyorsulás (0-100 km/h): 5.6 mp
- Csúcs sebesség: 220 km/h
- Lóerő: 145

Sebességben, gyorsulásban nincs különbség a speciális NFS és az alap változat között, igazából csak a látványos fényezés adja a modell különlegességét. Azoknak ajánlott, akik nem elégednek meg egy sima győzelemmel, de ráadásul a járgányuk különlegességét is az ellenfél orra alá akarják dörgölni, főleg a multiplayer küzdelmek során.

II.2.5. Tippek-trükkök

▶ Gyűjtsd összes az NFS pontokat, hogy azok segítségével megszerezhesd a neked tetsző autókat.

▶ A pályák különböző irányú változatai különböző élménnyel szolgálnak, érdemes kipróbálni minden pálya mindkét változatát.

▶ Ahhoz, hogy a „You are the Cop" módot minél sikeresen tudd teljesíteni, tanuld meg a pályák felépítését, így a pálya legmegfelelőbb pontján használhatod ki a kérhető segítségek nyújtotta előnyt.

▶ A többjátékos versenyek során érdemes először csak megfigyelni egy-két futamot, hogy megtanuld az ellenfelek vezetési stílusát.

▶ Vágd le a kanyarokat, ahol erre csak lehetőség adódik.

▶ Ha kipördülsz, vagy felborulsz, a reset gomb lenyomásával kerülhetsz vissza a pályára a leggyorsabban.

▶ Nem mindig a leggyorsabb autó a legcélravezetőbb, sok versenynél az autód menettulajdonságai dönthetik el a helyezést.

▶ Az éles kanyarokban érdemes felhasználni, hogy van kézifék is a kocsin.

▶ A „You are the Cop" mód során rengeteg segítséget nyújt a hátranézés gomb, ha lehagyod az ellenfeled, láthatod a pozícióját.

▶ Ha a rendőrök helikoptert küldenek rád, vigyázz az útra potyogó hordókkal, ha nekiütközöl egynek, akkor az felrobban, és jó néhány másodpercig nem tudod uralni a járgányod.

▶ A kézi váltó használata elsőre bonyolultnak tűnhet, de ha megtanulod a kezelését, akkor jobb eredményeket érhetsz el vele, mint az automataváltóval. A tanulás könnyen megy, ha kipróbálod a vegyes (semi) váltót.

▶ Nem minden alternatív útvonal rövidítés, ezeket az útvonalakat a rendőrök lerázására érdemes felhasználni.

▶ Próbáld meg felhasználni a szembejövő forgalmat a rendőrök lerázására.

III. fejezet - Need for Speed: Underground

III.1. Játékmechanizmus

III.1.1. Profile

A játék megkezdése előtt létre kell hoznod egy felhasználói profilt. Ezt a játék az indulást követően azonnal kérni fogja, és semmi mást nem kell hozzá tenned, mint beírni a kívánt nevet. Ez a profil azért szükséges, mert a játék erre automatikusan (beállítás szerint) elmenti a játék közben történt változásokat, s ez alapján követi nyomon, hogy hol is jársz a játékban. A lehetőség adott több profil létrehozására is. Mindegyik új profil esetében teljesen külön, és tiszta lappal indul a játék, a legelejéről.

III.1.2. Játékmódok

A Need for Speed: Underground esetében két jelentősen különböző játékmód különíthető el. A játék lelke az Underground mód, mely egyfajta karrierként fogható fel, és a főmenü „Go Underground" menüpontja alatt indítható el. Szinte mindent, amit a játék tartalmaz (vizuális és teljesítmény tuningok, pályák, autók, magazin címlapok), ennek a módnak a teljesítésével érhetünk el. Egy-egy új versenyzői profil indításával az Underground módot is lehetőséged adódik újra és újra végigjátszani.

A „Quick Race", vagyis a gyors verseny játékmódban a rendelkezésre álló versenytípusok bármelyikében mehetsz egy gyors futamot, ám fontos tudni, hogy itt csak azok a pályák és autók állnak rendelkezésre, melyeket előtte már megszereztél az Underground karrier során.

III.1.3. Autók vásárlása

Az Underground játékmódban lehetőséged van új autókat vásárolni. Ehhez az Underground játékmódon belül a „Customize Ride" menüpontot kell választanod, majd a fent kiírt lehetőségek közül az utolsót választani, vagyis a „Trade In"-t. Ekkor a következő autóba beszámítja a jelenlegi autód értékét, s kiírja, hogy valójában mennyit kell fizetned.

III.1.4. Az autó fejlesztése

A Need for Speed: Underground nagyon fontos része az autók folyamatos fejlesztése, tuningolása, melynek egy külön fejezetet szenteltünk a könyvben. Az Underground mód során folyamatosan szerezheted meg a különböző vizuális és teljesítmény tuningokat, melyeket aztán fel is tehetsz az általad választott autóra. A járgányok fejlesztéséhez két út áll előtted. Az Underground karrier során egyszerre csak egy autót fejlesztheted folyamatosan, ezért ha egy új gépet szeretnél vásárolni, az előzőt el kell adnod. Ám az autók fejlesztésére az Underground módon kívül is adódik lehetőség: a főmenü „Customize Ride" menüpontját választva bármelyik addig megnyert autóra felteheted az összes, a karrier során megszerzett tuningot, ráadásul teljesen ingyen!

III.1.5. Reputation

Az autóra vizuális tuningokat helyezve növelhetjük a reputation szintet. Ez nem más, mint az elismertség a tuning körökben. Minél jobban fest a verdád, annál inkább befogadnak a régi tuningos srácok. Ez a játékban annyit jelent, hogy számos versenyre csak egy bizonyos reputation szint elérése után tudsz majd csak belépni.

III.1.6. Ellenfelek

Az Underground és a Quick Race játékmódokban a számítógép által irányított versenyzők lesznek az ellenfeleid, őket kell legyőzni. Online játékmódban természetesen hús-vér ellenfelek körében folyik a versenyzés.

III.2 Menük

III.2.1. Profile

A játék első indításakor egy profilt kell létrehoznod. Később több profilt is létrehozhatsz, így akár a család különböző tagjai is külön karrier módot indíthatnak. Ahhoz, hogy egy aktuális profilból ki tudj lépni, és egy újjal bejelentkezni, a főmenüben a „Back" gombot kell megnyomni.

A profil menüben a következő lehetőségeid vannak:

III.2.1.1. New Driver Profile

Ezt kiválasztva létrehozhatsz egy új profilt. Miután rákattintottál, csak a nevet kell beírni.

III.2.1.2. Load Driver Profile

Itt találhatóak felsorolva az eddig létrehozott vezetői profilok, melyek közül egyet ki kell választanod a folytatáshoz.

III.2.2. Főmenü

A főmenü rögtön azután tárul a szemed elé, miután a játék indítását követően kiválasztottad a megfelelő profilt. A főmenüben a következő lehetőségeid vannak:

III.2.2.1 Go Underground

A játék karrier módjának elindítása, melyen belül a következő választási lehetőségeid vannak:

III.2.2.1.1. Race Map

A Race Map, vagyis a versenytérkép az a képernyő, ahol kiválaszthatod és elindulhatsz a különböző futamokon. Az egyes versenyek neveit a játék fent írja ki, a jobb felső sarokban pedig nyomon követheted, hogy pontosan hányadik kihívásnál is jársz. A képernyő közepén magát a várost, és a versenypálya térképét tekintheted meg. A bal alsó sarokban három választási lehetőség kínálkozik. A „Back" gomb megnyomására visszalépsz az előző képernyőre, míg a „Next" elfogadja az aktuálisan kijelölt versenyt. A „Quit" gomb teljes mértékben kilép a játékból.

III.2.2.1.2. Customize Ride

A Customize Ride menüpont alatt hajthatod végre az autód szépítgetését és fejlesztését. Ennek a menüpontnak a lehetőségeit később részletesebben kitárgyaljuk.

III.2.2.1.3. Rankings

Ezen menüpont alatt tekintheted meg, hogy az egyes versenytípusokban hányadik helyen állsz a 10-es listán. A bal felső sarokban váltogathatsz a versenytípusok közül, még a jobb oldalon magát a listát láthatod.

III.2.2.1.4. Magazines

Az Underground mód során megszerzett magazin címlapokat láthatod itt összegyűjtve. A címlapok között a jobb oldalon görgethetsz lefelé, illetve felfelé.

III.2.2.1.5. Statistics

Itt tekintheted meg a profilodról készült statisztikákat. A bal felső részen váltogathatsz az egyes versenymódok közül, míg az utolsó a „Global" az összesített statisztikákat mutatja.

III.2.2.1.6. Save

Itt a profilodat mentheted el manuálisan. Miután kiválasztottad a menüpontot, magad előtt találod az üres helyeket, melyekre elmentheted az

aktuális állásodat. Amennyiben már egy létező mentést választasz ki, a játék megkérdezi, hogy felülírja-e az előző állapotot.

III.2.2.2. Quick Race
Gyors verseny indítása a hat különböző versenymód egyikében.

III.2.2.2.1. Circuit
Egy gyors verseny indítása „Circuit" versenymódban.

III.2.2.2.2. Sprint
Egy gyors verseny indítása „Sprint" versenymódban.

III.2.2.2.3. Drag
Egy gyors verseny indítása „Drag" versenymódban.

III.2.2.2.4. Drift
Egy gyors verseny indítása „Drift" versenymódban.

III.2.2.2.5. Lap Knock-Out
Egy gyors verseny indítása „Lap knock-out" versenymódban.

III.2.2.2.6. Free Run
Egy gyors verseny indítása „Free run" versenymódban.

III.2.2.3. Statistics
Itt tekintheted meg a profilodról készült statisztikákat. A bal felső részen váltogathatsz az egyes versenymódok közül, míg az utolsó a „Global" az összesített statisztikákat mutatja.

III.2.2.4. Customize Ride
Az Underground módon kívül az autó testreszabását teszi lehetővé. Itt minden korábban megszerzett tuningot ingyen tehetsz fel az autókra. Ennek a menüpontnak a lehetőségeit később részletesebben kitárgyaljuk.

III.2.2.5. Options
A játék beállításait változtathatod meg ezen menüpont alatt.

III.2.2.5.1. Audio
Itt változtathatod meg a játék audio beállításait, a csúszkák előtt, illetve mögött található plusz, illetve mínusz jellel. Amennyiben egy csúszkát teljesen leveszel, úgy elnémítod az adott dolgot. Ha PC-n játszol, és a játék zenéinek hangerejét teljesen leveszed, akkor a Windows beépített médialejátszójával akár saját zenét is hallgathatsz a Need for Speed: Underground alatt.

- *Volume:* a játék fő hangereje
- *Speech and Movie Volume:* a játékban elhangzó szövegek és átvezető filmek hangereje
- *Music Volume:* a játék zenéjének hangereje
- *Sound Effects Volume:* a hanggeffektusok hangereje
- *Car Volume:* az autó motorjának hangereje
- *Tire Volume:* a kerekek által kiadott hangok erőssége

III.2.2.5.2. Cameras
Itt két lehetőség közül választhatsz.

- *Favorite camera:* a kedvenc kameranézeted beállítása. A játék ezt követően automatikusan ezzel a kameranézettel kezd.
- *Jump Cameras:* az ugratás kamerát állíthatod.

III.2.2.5.3. Car
Az autó beállításaihoz kapcsolódó opciókat találod itt.

- *Transmission:* a váltót állíthatod be automatára („autó"), vagy kézire („manual"). Utóbbi esetben neked kell váltanod verseny közben. Drag versenymódban mindenképpen kézi váltóval kell menned.
- *Stability control:* plusz stabilitást ad az autónak, ám a drift versenymódhoz érdemes kikapcsolni.

III.2.2.5.4. Controller
A játékhoz használt irányítókat tudod itt beállítani.

- *Controller Setup:* itt határozhatod meg a gombkiosztást, ha az alapnak beállított nem megfelelő.
- *Vibration:* ha olyan irányítókarral rendelkezel, mely támogatja a rezgést, akkor azt itt kapcsolhatod be.

III.2.2.5.5. Display
A kijelző beállításait szabhatod testre.

- *Track Map Modes:* a képernyőn verseny közben megjelenő kis pályatérkép stílusát állíthatod be. Az alap 3D-s, ám lehet kétdimenziós, illetve ki is kapcsolhatod teljesen.
- *Speedometer Units:* beállíthatod, hogy milyen mértékegység szerint írja ki a játék a sebességet. Az alap az mp/h, vagyis a mérföld/óra, ám átállítható az Európában használatos km/h-ra is.
- *Setup Player HUD:* beállíthatod a kijelző egyes elemeit. Érdemes megtartani az alapértelmezett beállításokat.
- *Configure Graphics Card:* a felbontást és a játék grafikai részletességét állíthatod be itt. Csak akkor érdemes hozzányúlni, ha értesz a témához.

III.2.2.5.6. EA GAMES TRAX
A játékban megszólaló számokat szabhatod testre. Minden egyes zenénél beállíthatod, hogy hol szólaljon meg: csak a menüben („menü"), csak verseny közben („race"), mindenhol („all"), vagy pedig sehol („off").

III.2.2.5.7. SAVE / LOAD
Játékállást menthetsz el, illetve tölthetsz be.

III.2.2.5.8. Credits
A játék készítőinek névsorát találod itt.

III.2.2.6. Play Online
A játék online, internetes játékmódjának elindítása, ahol az Underground mód során megtapasztalt körülmények között versenyezhetsz élő ellenfelek ellen.

III.2.3. Játék menü (Pause menu)

III.2.3.1. Resume Race
Az aktuális verseny folytatása.

III.2.3.2. Restart
Az aktuális verseny újraindítása.

III.2.3.3. Options
A beállítások menü előhozása. Bővebben lásd a 2.1.2-es fejezetet.

III.2.3.4. Leave Race
Kilépés az aktuális versenyből.

III.2.3.5. Quit
Kilépés a játékból.

III.3. HUD - a kijelző

III.3.1. A kijelzőről általában

Verseny közben a bal felső sarokban található kijelző teteje mutatja a megtett kört / az összes kört az adott versenyen. Az alatta lévő két időmérő közül a felső, „current" felirattal az aktuális köridőt méri, míg a „best" a játékos által futott legjobb köridőt tünteti fel.

A jobb felső sarokban látható kijelző teteje a játékos aktuális pozícióját mutatja a mezőnyben, míg az alatta levő csíkok azt, hogy mennyivel vezetünk, illetve, hogy mennyivel vagyunk lemaradva az előttünk, vagy a mögöttünk haladótól.

Az alatta lévő két sor (Style Points) az adott verseny alatt összeszedett stíluspontjainkat mutatja.

A jobb alsó sarokban látható a fordulatszámmérő, alatta pedig az aktuális sebességünk. Az „Options" menü „Display" menüpontja alatt állítható be, hogy a sebességet mérföld/órában (MP/H) vagy kilométer/órában (KM/H) szeretnénk látni.

III.3.2. A kijelző drift versenymódban

A drift versenymódban számos változás érinti a felhasználó felületet. A bal felső sarokban ezúttal is a megtett kört / az összes kört mutatja az adott versenyben. Alatta a „Best" a versenyben elért legjobb driftünk pontszámát mutatja, míg alatta a „Total" az összesített pontszámot.

Ez alatt látható kisebb számokkal szedve, hogy mennyi pontot kell csúsznunk ahhoz, hogy megkapjuk azt a szorzót, amelyet balra mellette ír ki a játék.

Ez alatt láthatunk egy kis 3D-s térképet a pályáról, így pontosan látható, hogy milyen kanyar fog jönni.

Fent középen nagy sárga betűkkel írja ki a játék az aktuális csúszásunk pontszámát, mely az éppen folyamatban lévő drift alatt folyamatosan növekszik.

A jobb felső sarokban látható kijelző teteje a játékos aktuális pozícióját mutatja a mezőnyben, míg az alatta levő csíkok azt, hogy hány ponttal vezetünk vagy, hogy mennyivel vagyunk lemaradva az előttünk, vagy mögöttünk lévőtől.

Az alatta lévő két sor (Style Points) az adott verseny alatt összeszedett stíluspontjainkat mutatja.

A jobb alsó sarokban látható a fordulatszámmérő, alatta pedig az aktuális sebességünk. Az „Options" menü „Display" menüpontja alatt állítható be, hogy a sebességet mérföld/órában (MP/H) vagy kilométer/órában (KM/H) szeretnénk látni.

Ettől balra, egy szöget mérő kijelző foglal helyet, mely azt mutatja, hogy hány fokos szögben csúsztattuk ki az autó hátsó felét. Minél nagyobb a szög, annál több pontot ér a drift, ám egy bizonyos szög után már megpördül az autó.

III.3.3. A kijelző drag versenymódban

Drag versenymódban a korábbiakhoz képest jelentősen átalakul a felület. Oldalra kikerül a fordulatszámmérő és a nitro töltöttségét mérő csík is. Felül látható az aktuális sebességi fokozat, s egy kis kör, mely különböző színekben világít, ezzel segítve a váltást.

Jobb oldalt fent látható a helyezésünk a versenyben, ez alatt az időnk, alatta pedig a sebességünk, majd pedig a versenyben összesen összeszedett stíluspontok következnek. Jobb oldalon alul látható a turbo töltöttségi szintje, ennek a rajtkor van kisebb szerepe.

III.4. Autók

III.4.1. A Need for Speed: Underground játékban szereplő autók

III.4.1.1. Volkwagen Golf GTI

A valóságban:

A játékban szereplő 4-es Golf verzióból számos különleges, versenyre kihegyezett kiadás is született az évek során, például a Golf GTI 337. Az átlagos modelleknél jóval nagyobb abroncsokkal, és alapból extra spojlerekkel érkező járgányban legalább 1,8 literes, 180 lóerős motor dolgozik.

A játékban:

A játékban a Volkwagen Golf GTI nem a legjobb kezdőautó, sőt a kezdetkor igazából érdemes elkerülni. Tuninggal azonban egy remek kis kocsit faraghatsz belőle.

III.4.1.2. Honda Civic Si Coupe

A valóságban:

A Honda Civic Si Coupe egy kompakt, főleg a teljesítményre kihegyezett autó. Az első modellek 1992-ben jelentek meg, ám a játékban szereplő újabb gépcsoda már 160 lóerős, a sorozatgyártását 1999-ben kezdték meg. Ezután a sorozat gyártását leállították, és végül 2002-ben hozták vissza egy vadonat új 2 literes, 160 lóerős i-VTEC motorral felszerelve. Az sorozat ezután tovább szünetelt, s csak idén, 2006-ban készül belőle egy újratervezett modell.

A játékban:

A Need for Speed: Underground-ban a Honda Civic egy remek kezdőautó, mellyel sokáig versenyben lehet maradni. Habár gyorsulása a többi kezdő autóhoz képest nem túl jó, végsebessége korrekt és remekül irányítható is, így különösen ajánlható első megvételre.

III.4.1.3. Peugeot 206 GTi/S16

A valóságban:

A 206-os a Peugeot legendás autója, mely számos különböző gyártási procedúrán átment. Először a sima benzines modellek jelentek meg 1.1, 1.4 és 1.6 literes motorokkal, valamint a dízeles verzió 1.9 literes erőforrással. A GTI verzió először 1999-ben jelent meg 2 literes, 137 lóerős motorral, mellyel sikeresen elérhette akár a 210 km/h-t is. Ennek a felújított verzióját végül 2003-ban mutatta be a Peugeot, Peugeot 206 GTI 180 néven, melyben az eredeti motort még tovább erősítették, így az új modell a nevéhez méltóan 180 lóerőssé vált.

A játékban:

A Peugeot 206-os az életben és a játékban is egy remek autó, így kifejezetten ajánlott a kezdő játékosoknak. Vezethetősége ugyan a középmezőnyben van, ám kifejezetten jól gyorsul. Végsebessége ugyan sok más modellhez mérten nem kifejezetten jó, a remek gyorsulás kárpótolhat ezen hiányosságokért.

III.4.1.4. Mazda Miata MX5

A valóságban:

A Mazda japán gyárában készült népszerű autót Európában főleg MX5-ként, míg Észak-Amerikában leginkább Miata néven ismerik. A Miata-t úgy tervezték a készítők, hogy egy könnyű, elegáns, sportos autót kap-

janak, mely mellőz minden felesleges bonyolultságot. Az 1999-es MX5 már a második generációba tartozik a sorozaton belül, habár motorja nagyrészt megegyezik az elődökkel, számos fejlesztést kapott. Az 1.8 literes erőforrás a kocsi elejében foglal helyet, s a hátsó kerekeket hajtja, és mintegy 140 lóerőt képes kipréselni magából. Mindez azt jelenti, hogy az MX5 képes 7.9 másodperc alatt elérni a 100 km/órás sebességet, a végsebesség pedig 200km/óra körül mozog. Érdekesség, hogy a Miata-ból több mint 700 ezer darabot gyártottak le, s ezzel bekerült a Guiness Rekordok Könyvébe, mint a legnépszerűbb sportautó.

A játékban:
A Mazda MX-5 talán a legjobb kezdő autó az egész játékban. Ezt a címet annak köszönheti, hogy remekül vezethető, gyorsulása kiváló, s végsebesség tekintetében is felveszi a versenyt a társaival, habár néhány modell megelőzi ebben. Drag és drift versenymódokra különösen alkalmas a játék elején, sima versenyek alatt pedig kifejezetten jól fog jönni a könnyű vezethetőség és a kiváló gyorsulás.

III.4.1.5. Dodge Neon 2-Door

A valóságban:
A Dodge Neon egy kompakt sportkocsi, mely kiváló ár/érték arányával tűnt ki a piacon. 1995-ös megjelenése óta ezért tetemes mennyiséget adtak el belőle, főleg az észak-amerikai piacon. A 2 literes, 150 lóerős, négy hengeres motorba a kezdetekben egy sebesség limitert helyeztek el, mely miatt az autó végsebessége körülbelül 190 km/óra volt. Miután ezt később eltávolították, a Neon képes lett akár a 210 km/h -t is elérni.

A játékban:
A Need for Speed: Underground-ban a Dodge Neon rendelkezik a legjobb végsebességgel a kezdő autók közül, ám gyorsulása már csak a középmezőnyben foglal helyet. Mindezek mellett sajnos igen nehéz vezetni a gépjárművet, így könnyen meggyűlhet vele a bajunk a játék kezdetekor.

III.4.1.6. Mitsubishi Eclipse GSX

A valóságban:
Mitsubishi Eclipse egy kétajtós, négyüléses sport autó, mely már 1989 óta nagy népszerűségnek örvend, első sorban az észak-amerikai és kanadai piacokon. A számos különböző modell közül a GSX a legerősebb, a maga 195 lóerős turbófeltöltős, 2 literes motorjával. Az autó nem csak a játékban, de a Halálos iramban, és a Halálosabb iramban című filmekben is feltűnik. Előbbiben egy 1999-es verzió, mely közel áll a játékban szereplő modellhez, míg utóbbiban már egy újabb, 2003-as kiadás szerepel.

A játékban:
A játékban a Mitsubishi Eclipse GSX jó végsebességgel és irányíthatósággal rendelkezik, ám gyorsulása hagy kívánnivalót maga után, így legfőképpen a drag versenymódhoz nem ajánlott a használata.

III.4.1.7. Toyota Celica GT-S

A valóságban:
A Celica sorozat a Toyota töretlenül népszerű sportautója, melyet a gyártó csúcsteljesítményű négy hengeres motorjaival szerelnek fel. Néhány vadhajtás ugyan született, így létezik például alacsonyabb teljesítményű, környezetbarát verzió is, ám a játékban szereplő GT-S egy igazi szörnyeteg. Az 1,8 literes, négy hengeres 180 lóerős motort a Yamahával közösen fejlesztették ki, és a Toyota VVT-i technológiájának egy erősebb verziója, a VVTL-i (Variable Valve Timing with Lift and Intelligence) is megtalálható benne. Ez utóbbi a 6200-as fordulat felett biztosít extra erőt a motornak, így mintegy 40 lóerővel megnő a teljesítmény.

A játékban:
A Toyota Celica GT-S kezelhetősége jobb, mint az Eclipse esetében, s gyorsulásban is megelőzi azt, ám végsebesség tekintetében csak valahol a középmezőnyben foglal helyet. Nagyon élvezetes vezetni, s remekül is néz ki, így bárkinek ajánlható, aki hajlandó egy kicsit alaposabban feltuningolni.

III.4.1.8. Mazda RX-7

A valóságban:
A Mazda RX-7-es gépjárművének története elég hosszú, hiszen egészen 1978-ig nyúlik vissza. Ekkor jelentek meg ugyanis az első modellek a japán gyártótól, s a sikersorozat egészen 2003-ig tartott, amikor is megjelent az újabb RX-8-as modell. Az autót hajtó erőforrás egészen brutális, a legerősebbeket egyenesen Japánból importálják: a 276 lóerős iker-turbós motor mintegy 300 lóerővel ruházza fel a sportautót.

A játékban:
A Need for Speed: Underground-ban az egyik legjobb autó a Mazda RX-7, egyedül a Nissal Skyline előzi meg, melynek jobb a gyorsulása és a végsebessége, sőt „hivatalosan" a kormányozhatósága is, ám az RX-7 mégis sokkal jobban vezethető. Éppen ezért különösen a drift versenymódhoz kifejezetten ajánlott ezen járgány használata.

III.4.1.9. Mitsubishi Lancer

A valóságban:
A Lancer számos verzióban készült a Mitsubishi üzemeiben, melyek közül a legnépszerűbbek a rally versenyekhez is használt Mitsubishi Lancer Evolution kocsik voltak. Az erőforrás is számos különböző verzióban készült el az autóhoz, ám talán a leggyakoribbak a négysebességes, 160 lóerős kivitelűek voltak, melyek közül a sport verzió automata váltóval érkezett.

A játékban:
A játékban főleg az eleje után érdemes megfontolnunk a beruházást egy ilyen autóba, habár igazából a kezdő gépjárművünk tuningolásával is könnyedén túl tehetünk rajta, így érdemes inkább kihagyni. Kategóriáján belül kiemelkedik a vezethetősége, ám sem gyorsulásban, sem végsebességben nem remekel.

III.4.1.10. Ford Focus ZX3

A valóságban:
A Focus-t 1998-ban bocsátotta útjára a Ford először Európában, majd később, 2000-ben Észak-Amerikában. A ZX3-hoz egy 2 literes zetec motor dukál, melyet öt vagy hatsebességű manuális váltóval, vagy pedig négysebességű automata váltóval szállított a gyártó. A ZX3-ból egy különleges SE verzió is megjelent az amerikai piacon.

A játékban:
A játékban egyedül az autó kezelhetősége kiemelkedő, ám mind gyorsulásban, mind pedig végsebességben elég gyenge. Ennek megfelelően esetleg drifteléshez jöhet jól, ám minden más esetben teljes mértékben hanyagolható.

III.4.1.11. Subaru Impreza 2.5 RS

A valóságban:
A Subaru Impreza eredetileg első kerék hajtásos, vagy összkerék hajtásos, négy ajtós sportkocsiként mutatkozott be, míg végül az STI verzió megjelenésével, illetve annak továbbfejlesztésével alakultak ki a WRX modellek. 2.5RS első sorban az Észak-amerikai piacra érkezett, két és fél literes, 210 lóerős turbófeltöltős motor több mint 250 km/órás sebességet képes kisajtolni az autóból.

A játékban:
A Subaru Impreza 2.5 RS egy kifejezetten használható gépjármű a játékban, így érdemes lehet rá váltani később, ám ahhoz, hogy igazán versenyképessé tehessük, folyamatosan tuningolni kell. Az alap autó sebessége és kormányozhatósága egyaránt a középmezőnyben foglal helyet, míg a gyorsulása az alapértékek szerint sajnos ennél sokkal rosszabb.

III.4.1.12. Hyundai Tiburon GT V6

A valóságban:
A dél-koreai Hyundai 1996-ban mutatta be a Tiburon modellt, melyet rajongói ma már csak a „Tib" becenéven szólítanak. A gyártó a koreai piacon először Turbulence néven reklámozta. A sport coupéből számos verzió készült az évek folyamán, ám a Need for Speed: Undergroundba bekerült GT modell, nevének megfelelően hat hengeres V motorral rendelkezik, melynek a vége 173 lóerő és mintegy 6000 fordulat / perc, a 100 km/h –t 7.2 másodperc alatt éri el.

A játékban:
A Hyundai Tiburon körülbelül hasonló értékekkel rendelkezik, mint a Subaru Impreza: gyorsulása ugyan picivel jobb, ám kezelhetőségben egy hajszállal elmarad tőle. Az alap kiépítésben végsebességük teljesen egyforma, így mindezeket összevetve igazából csak egyéni preferencia kérdése, hogy melyiket választja az adott versenyre.

III.4.1.13. Nissan Sentra SE-R

A valóságban:
A Nissan Sentra sorozata egy kompakt autó sorozat, melyből igazán különleges kivitel az SE-R. Ezt a modellt kifejezetten a teljesítményre, és ennek megfelelően a minél nagyobb gyorsulás, és végsebesség elérésére hegyezték ki. A többi modellhez képest sportosabb, és alacsonyabbra helyezett karosszériát is kapott. A járművet a 2,5 literes 175 lóerős, 6000 fordulatos motor hajtja, mely hét másodperc alatt röpíti álló helyzetből 100 km/órás sebességre a járgányt.

A játékban:
A Nissan Sentra végsebességben megveri a Hyundai Tiburon-t és a Subaru Impreza-t is (legalábbis alapkiépítésben), s gyorsulása szinte pont ugyanolyan, mint eme két modellé. Kezelhetőségben viszont némileg elmarad, az Impreza-tól jobban, míg a Tiburon-tól kevésbé. Mivel nem nagy különbségekről beszélünk, az eme modellel szimpatizálók nyugodtan választhatják ezt, az előbbi kettő helyett.

III.4.1.14. Nissan 240SX SE

A valóságban:
A 240SX SE folytatása a korábbi nagysikerű Nissan szériáknak, mint például a 200SX-nek. Ezek közül is a különleges SE változat került be a játékba. A 4 literes, turbófeltöltős motorokkal felszerelt autókat japánban gyártották egészen 1998-ig, s egyaránt szállították automata és manuális váltóval is.

A játékban:
A Nissan 240SX körülbelül a Tiburon-nal vethető össze, ám annál valamivel kisebb a végsebessége. Ennek megfelelően érdemesebb inkább a fenti három-négy modell közül választanunk, habár a Nissan 240SX SE vezethetősége és gyorsulása is megegyezik a Tiburon-nal (alapkiépítésben).

III.4.1.15. Toyota Supra

A valóságban:
A Toyota Supra egy másik töretlenül népszerű sorozat a Toyota üzemeiből. A játékban szereplő négyes verzió egy teljesen új kinézettel, és vadiúj motorral ellátott gépkocsi, mely brutális erőt képvisel: a 3 literes, 320 lóerős ikerturbó-feltöltős motorral az autó 4.6 másodperc alatt gyorsul 100-ra. Ezeket a modelleket egy 6 fokozatú manuális váltóval, vagy pedig egy 4 fokozatú automata váltóval szállította a gyártó.

A játékban:
A Toyota Supra egy kiváló autó a játékban. Végsebesség terén egy szinten van az RX7-tel, és egyedül a Nissan Skyline előzi meg. Gyorsulása ugyan alap értékeken bizony inkább a mezőny alján helyezkedik el, s vezethetősége is valahol a középmezőnybe szürkül bele, némi tuninggal remek autó válik belőle.

III.4.1.16. Acura RSX Type-S

A valóságban:
Az Acura RSX a Honda gyár autómárkája, melyek az Egyesült Államokban és Kanadában terjedtek el legfőképpen. A Type-S ezek közül is a leginkább sebességre kihegyezett modell, mely erősebb motorral érkezik. Az erőforrás 2 literes i-VTEC technológiával készül, s nem kevesebb, mint 200 lóerőt képes kipumpálni magából.

A játékban:
Az Acura RSX Type-S gyorsulása alapkiépítésben inkább a mezőny közepének alján helyezkedik el, ám végsebessége és kezelhetősége átlagon felül. Így bátran ajánlható megvételre, ám drag versenymódra csak a gyorsulás komolyabb fejlesztése után válik igazán alkalmassá.

III.4.1.17. Acura Integra Type-R

A valóságban:
Az Acura Integra számos változatban készült, melyek közül a Type-R egy rengeteg különleges extrával felszerelt kiadás. Számos különféle motorral volt kapható a járgány, például az elég népszerű 1,8 literes, 170 lóerőt kipumpáló erőforrással is.

A játékban:
Az Acura Integra Type-R kezelhetősége a középmezőnyben foglal helyet, ám gyorsulása és végsebessége sajnos közel sem ennyire jó.

III.4.1.18. Nissan 350Z

A valóságban:
A Nissan csodaautója a valóságban hatalmas népszerűségnek örvend, számos játék és film is szerepeltette már. Az erőforrás egy eszméletlen, 3,5 literes szörnyeteg, mely 300 lóerőt képes kipumpálni magából, mindezt egy 6 sebességű manuális váltó társaságában. Mindössze 5.3 másodperc alatt éri el a 100km/h –s sebességet, végsebessége pedig sajnálatos módon elektronikusan limitált 251 km/órára.

A játékban:
A játékban a Nissan 350Z végsebessége és vezethetősége egyaránt a középmezőnyben leledzik, míg gyorsulása valahol a mezőny alja felé.

III.4.1.19. Honda S2000

A valóságban:
A Honda járgányának sincs szégyellnivalója a mezőnyben. Már az első modellek is 2 literes motorokkal érkeztek, melyek 240 lóerőt sajtoltak ki magukból, s ez azóta csak fejlődött, és ma már 2,2 literes erőforrásokkal is meg lehet vásárolni a csodaautót.

A játékban:
Alapértékek szerint az S2000 végsebessége és kezelhetősége valahol a középmezőny tetején helyezkedik el, míg gyorsulása a középmezőny alját erősíti.

III.4.1.20. Nissan Skyline R34

A valóságban:
A Skyline a valóságban a Nissan egyik legerősebb autója. Az R34 egyes modelljeit akár 2,5 literes, 280 lóerős motorokkal is szállíthatják.

A játékban:
A játékban a Nissan Skyline R34 az egyik legjobb autó. Irányíthatósága, gyorsulása és végsebessége már alapértékek szerint is jobb a legtöbb vetélytársánál, tuningolva pedig senkinek nincs esélye ellene. Egyedül drift versenymódban kevésbé használható.

III.4.2. Kezdő autók

Miután teljesítettétek a bevezető versenyt, öt darab kezdő gépjármű közül választhattok. Ezeket itt alább láthatjátok összehasonlítással együtt. Ez csak az egymáshoz mért tulajdonságaikat reprezentálja, nem vethető össze a későbbi statisztikákkal.

A tulajdonságok a következők:

- *Acceleration:* gyorsulás.
- *Top Speed:* végsebesség.
- *Handling:* vezethetőség.

Volkswagen GOLF GTI - ára: 8000
- Acceleration: 1
- Top Speed: 1
- Handling: 1

Honda Civic - ára: 10000
- Acceleration: 2
- Top Speed: 4
- Handling: 4

Peugeot 206 - ára: 8500
- Acceleration: 4
- Top Speed: 2
- Handling: 3

Mazda Miata MX-5 - ára: 9500
- Acceleration: 4
- Top Speed: 3
- Handling: 5

Dodge Neon - ára: 8500
- Acceleration: 3
- Top Speed: 5
- Handling: 2

III.4.3. Elérhető autók

Itt láthatjátok felsorolva azokat az autókat, melyek elérhetők a Need for Speed: Underground-ban:

- Volkswagen GOLF GTI (2003 Volkswagen Golf GTI 2.0)
- Honda Civic (2000 Honda Civic Si Coupe)
- Peugeot 206 (2003 Peugeot 206 GTi/S16)
- Mazda Miata MX-5 (1999 Mazda Miata MX5)
- Dodge Neon (1999 Dodge Neon 2-Door)
- 1999 Mitsubishi Eclipse GSX (megszerezhető a challenge 58-cal)
- 2002 Toyota Celica GT-S (megszerezhető a challenge 41-gyel)
- 2003 Mitsubishi Lancer ES (megszerezhető a challenge 4-gyel)
- 2003 Ford Focus ZX3 (megszerezhető a challenge 8-cal)
- 2003 Subaru Impreza 2.5 RS (megszerezhető a challenge 22-vel)
- 2003 Hyundai Tiburon GT V6 (megszerezhető a challenge 17-tel)
- 2004 Nissan Sentra SE-R Spec V (megszerezhető a challenge 24-gyel)
- 1992 Nissan 240SX SE (megszerezhető a challenge 33-mal)
- 1998 Toyota Supra (megszerezhető a challenge 64-gyel)
- 2003 Acura RSX Type-S (megszerezhető a challenge 46-tal)
- 2000 Acura Integra Type-R (megszerezhető a challenge 53-mal)
- 2003 Honda S2000 (megszerezhető a challenge 69-cel)
- 2003 Nissan 350Z (megszerezhető a challenge 75-tel)
- 1999 Nissan Skyline R34 GTR (megszerezhető a challenge 79-cel)
- 1995 Mazda RX-7 (megszerezhető a challenge 73-mal)

Fontos: az Underground módban egyszerre csak egy saját, testreszabható autónk lehet profilonként. Nincs garázs, ahová a régebbi autókat el lehetne tenni, így minden cserét alaposan fontoljatok meg!

Megjegyzés: az autók rendszámát nem lehet megváltoztatni, mindig az alap „UNDRGRND" marad.

III.4.4. Bonusz autók

A bonusz autók nem érhetők el az Underground módban.

Ahhoz, hogy velük játszhassatok a főmenüből a „Quick Race" menüpontot kell választanotok, s az itt látható autó választékból szelektálhatjátok ki a bonusz kocsikat.

Ezen felül még az is trükkös a bonusz kocsik esetében, hogy a nevük nem jelenik meg, csak az eredeti modell nevét láthatjátok közvetlenül az autó választó képernyő jobb felső sarkában. Például, ha vesszük a Nismo Sentra-t, akkor ez esetben „Nissan Sentra" felirat fog megjelenni, holott a kocsi bizony a Nismo, csak éppen meg kell várnod, ameddig megjelenik, s így te is meggyőződhetsz róla, hogy ez bizony nem az alap járgány.

Nem is az alapszínnel rendelkezik, ráadásul van az oldalán egy extra matrica, a Nismo esetében konkrétan rá is van írva, hogy „Nismo". Amennyiben az eredeti modellt szeretnétek kiválasztani, arra is lehetőséget ad a játék, csak pörgessétek tovább a listát.

- Nismo Sentra/2004 Nissan Sentra SE-R Spec V (Style Reward 12)
- VORTEX car/2000 Acura Integra Type-R (Style Reward 4)
- Petey Pablo Car/1999 Mitsubishi Eclipse GSX (Style Reward 31)
- Mystikal Car/2002 Toyota Celica GT-S (Style Reward 40)
- Rob Zombie Car/2003 Nissan 350Z (Style Reward 62)
- lostprophets Car/1999 Nissan Skyline R34 GTR (Style Reward 94)
- Samantha's Honda Civic (Style Reward 111)
- Junkman's Honda Civic (Style Reward 112)
- Melissa's Nissan 350Z (Style Reward 113)
- Eddie's Nissan Skyline (Style Reward 114)

III.4.5. A megszerezhető autók táblázata

Mindezeket megtekinthetitek egy összefoglaló táblázatban.

- Megsz.: Melyik kihívással (Challange - C) vagy stílus pont jutalommal (Style Reward- S) nyerhető meg az autó
- Évj.: Az autó évjárata
- Eredeti modell: Mi volt az eredeti autó modell

Autó neve	Megsz.	Évj.	Eredeti modell
Volkswagen GOLF GTI			
Honda Civic			
Peugeot 206			
Mazda Miata MX-5		1999	
Dodge Neon		1999	
Mitsubishi Eclipse GSX	C 58	1999	
Toyota Celica GT-S	C 41	2002	
Mitsubishi Lancer ES	C 4	2003	
Ford Focus ZX3	C 8	2003	
Subaru Impreza 2.5 RS	C 22	2003	
Hyundai Tiburon GT V6	C 17	2003	
Nissan Sentra SE-R Spec V	C 24	2004	
Nissan 240SX SE	C 33	1992	
Toyota Supra	C 64	1998	
Acura RSX Type-S	C 46	2003	
Acura Integra Type-R	C 53	2000	
Honda S2000	C 69	2003	
Nissan 350Z	C 75	2003	
Nissan Skyline R34 GTR	C 79	1999	
Mazda RX-7	C 73	2003	
Nismo Sentra	S 12	2004	Nissan Sentra SE-R Spec V
VORTEX car	S 4	2000	Acura Integra Type-R
Petey Pablo Car	S 31	1999	Mitsubishi Eclipse GSX
Mystikal Car	S 40	2002	Toyota Celica GT-S
Rob Zombie Car	S 62	2003	Nissan 350Z
lostprophets Car	S 94	1999	Nissan Skyline R34 GTR
Samantha's Honda Civic	S 111		Honda Civic
Junkman's Honda Civic	S112		Honda Civic
Melissa's Nissan 350Z	S113	2003	Nissan 350Z
Eddie's Nissan Skyline	S114	1999	Nissan Skyline R34 GTR

III.5. Customize ride - az autók testreszabása

III.5.1. Vizuális tuning

III.5.1.1. Front Bumper (Body)

A Front Bumper, vagyis az első lökhárító „fejlesztésére" (inkább komplett lecserélésére) adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután a „Body" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó „testére" szerelhető vizuális tuning eszközökhöz juss. Ezt követően rögtön az első helyen találod a listában a „Front Bumper" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett első lökhárítókhoz. Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: minden elem jobb alsó sarkában ott található egy betű, vagy egy szám. A betű az „S" lehet, amely azt jelenti, hogy „Stock", vagyis gyári. Ezek tehát az autón eredetileg rajta lévő holmik. Amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

Snyper

- Szint: 1
- Ár: 500
- A kezdetektől rendelkezésre áll.

Ace

- Szint: 1
- Ár: 500
- A kezdetektől rendelkezésre áll.

III.4.6. Autó összehasonlító táblázat

Teljesítmény összehasonlító táblázat. Az egységek %-ban értendőek.

A táblázat három fő oszlopa az autók három állapotát mutatja. Az első az alap stock car, minden féle tuning nélkül, a második a legmagasabb tuninggal ellátva, míg a harmadik oszlop a legmagasabb tuning, valamint a három egyedi upgrade után kapott értékeket jeleníti meg. Az utóbbi három egyedi upgrade a motor és kipufogó, az ECU valamint a nitró fejlesztést foglalja magában.

- ▶ Acc: Acceleration - Gyorsulás
- ▶ Top: Top Speed - Maximum sebesség
- ▶ Han: Handling - Vezethetőség

	Alap			3. szint			3. szint + egyedi tun.		
Autó neve	Acc	Top	Han	Acc	Top	Han	Acc	Top	Han
Volkswagen GOLF GTI	3	4	23	77	99	77	87	100	77
Honda Civic Si Coupe	5	13	32	81	97	78	91	100	78
Peugeot 206	7	11	27	81	93	79	91	97	79
Mazda Miata MX-5	7	13	41	85	93	82	95	100	82
Dodge Neon	7	17	26	90	93	70	100	97	70
Mitsubishi Eclipse	11	35	33	80	99	85	89	100	85
Toyota Celica GT-S	13	26	39	82	90	74	93	94	74
Mazda RX-7	23	39	30	83	99	71	94	100	71
Mitsubishi Lancer	3	7	19	93	97	73	100	100	73
Ford Focus ZX3	5	11	31	85	93	76	96	100	76
Subaru Impreza 2.5 RS	8	20	27	79	93	84	88	97	84
Hyundai Tiburon GT V6	9	20	25	81	97	73	91	100	73
Nissan Sentra SE-R	9	26	21	83	87	69	92	100	76
Nissan 240SX SE	9	17	25	83	93	78	93	97	78
Toyota Supra	10	39	19	82	100	76	92	100	76
Acura RSX Type-S	11	33	27	79	97	70	89	100	70
Acura Integra Type-R	14	7	33	78	90	73	87	94	73
Honda S2000	15	35	18	75	100	77	83	100	77
Nissan 350Z	18	35	31	69	99	74	79	100	74
Nissan Skyline R34	25	57	32	89	99	85	98	100	91

Renegade
- Szint: 2
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 44 során.

Shadow
- Szint: 2
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 44 során.

Strike
- Szint: 2
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 44 során.

Flash
- Szint: 2
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 44 során.

Wolfpack
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

Spyder
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

Type V
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

Vortex
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

Crank
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

Storm
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

Frenzy
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

Blast
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

Rage
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 90 során.

III.5.1.2. Rear Bumper (Body)

A Rear Bumper, vagyis a hátsó lökhárító lecserélésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután a „Body" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó „testére" szerelhető vizuális tuning eszközökhöz juss. Ezt követően a második helyen találod a listában a „Rear Bumper" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett hátsó lökhárítókhoz. Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: minden elem jobb alsó sarkában ott található egy betű, vagy egy szám. A betű az „S" lehet, amely azt jelenti, hogy „Stock", vagyis gyári. Ezek tehát az autón eredetileg rajta lévő holmik. Amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

Snyper
- Szint: 1
- Ár: 500
- Reputation: +3
- A kezdetektől rendelkezésre áll

Ace
- Szint: 1
- Ár: 500
- A kezdetektől rendelkezésre áll

Renegade
- Szint: 2
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 49 során.

Shadow
- Szint: 2
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 49 során.

Strike
- Szint: 2
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 49 során.

Flash
- Szint: 2
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 49 során.

Wolfpack
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

Spyder
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

Type V
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

Vortex
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

Crank
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

Storm
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

Frenzy
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

Blast
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

Rage
- Szint: 3
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 100 során.

III.5.1.3. Side Skirts (Body)

A Side Skirts, vagyis a küszöbspoiler lecserélésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután a „Body" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó „testére" szerelhető vizuális tuning eszközökhöz juss. Ezt követően a harmadik helyen találod a listában a „Side Skirts" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett küszöbspoilerekhez.
Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű ele-

mek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: minden elem jobb alsó sarkában ott található egy betű, vagy egy szám. A betű az „S" lehet, amely azt jelenti, hogy „Stock", vagyis gyári. Ezek tehát az autón eredetileg rajta lévő holmik. Amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

Snyper
- Szint: 1
- Ár: 400
- A kezdetektől rendelkezésre áll

Ace
- Szint: 1
- Ár: 400
- A kezdetektől rendelkezésre áll

Renegade
- Szint: 2
- Ár: 800
- Megszerezhető a challenge 39 során.

Shadow
- Szint: 2
- Ár: 800
- Megszerezhető a challenge 39 során.

Strike
- Szint: 2
- Ár: 800
- Megszerezhető a challenge 39 során.

Flash
- Szint: 2
- Ár: 800
- Megszerezhető a challenge 39 során.

Wolfpack
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

Spyder
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

Type V
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

Vortex
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

Crank
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

Storm
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

Frenzy
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

Blast
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

Rage
- Szint: 3
- Ár: 1200
- Megszerezhető a challenge 84 során.

III.5.1.4. Spoiler

A Spoiler, vagyis a hátsó légterelő lecserélésére (illetve felhelyezésére) adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután a „Body" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó „testére" szerelhető vizuális tuning eszközökhöz juss. Ezt követően a negyedik helyen találod a listában a „Spoiler" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett spoilerekhez. Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: minden elem jobb alsó sarkában ott található egy betű, vagy egy szám. A betű az „S" lehet, amely azt jelenti, hogy „Stock", vagyis gyári. Ezek tehát az autón eredetileg rajta lévő holmik. Amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

Flyte
- Szint: 1
- Ár: 300
- A kezdetektől rendelkezésre áll.

Grifter
- Szint: 1
- Ár: 300
- A kezdetektől rendelkezésre áll.

Drag
- Szint: 2
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 45 során.

Switchblade
- Szint: 2
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 45 során.

Touring
- Szint: 2
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 45 során.

Aeromax
- Szint: 2
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 45 során.

Trivo
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Carbon X
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Downforce
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Aluminum GT
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Boomerang
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Hammerhead
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Mako
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Backdraft
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Inferno
- Szint: 3

- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Supernova
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Warhawk
- Szint: 3
- Ár: 900
- Megszerezhető a challenge 93 során.

Dual GT
- Egyedi
- Megszerezhető a challenge 77 során.

Duotek
- Egyedi
- Megszerezhető a challenge 77 során.

Katana
- Egyedi
- Megszerezhető a challenge 77 során.

III.5.1.5. Hood

A Hood, vagyis a motorháztető lecserélésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután a „Body" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó „testére" szerelhető vizuális tuning eszközökhöz juss. Ezt követően az ötödik helyen találod a listában a „Hood" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett motorháztetőkhöz. Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: minden elem jobb alsó sarkában ott található egy betű, vagy egy szám. A betű az „S" lehet, amely azt jelenti, hogy „Stock", vagyis gyári. Ezek tehát az autón eredetileg rajta lévő holmik. Amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

Tri-Slot
- Szint: 1
- Ár: 300
- A kezdetektől rendelkezésre áll

Speed
- Szint: 1
- Ár: 300
- A kezdetektől rendelkezésre áll

Double-V
- Szint: 2
- Ár: 600

Mongoose
- Szint: 2
- Ár: 600

Twister
- Szint: 2
- Ár: 600

Tri-Slot CF
- Szint: 2
- Ár: 600

Trident
- Szint: 2
- Ár: 900

Beast
- Szint: 2
- Ár: 900

Formula-Style
- Szint: 2
- Ár: 900

Duo Max
- Szint: 2
- Ár: 900

Trident CF
- Szint: 2
- Ár: 900

Beast CF
- Szint: 2
- Ár: 900

Double-V CF
- Szint: 2
- Ár: 900

Mongoose CF
- Szint: 2
- Ár: 900

Twister CF
- Szint: 2
- Ár: 900

Duo Max C
- Szint: 2
- Ár: 900

G-Force CF
- Szint: 2
- Ár: 900

G-Force CF
- Egyedi
- Megszerezhető a challenge 15 során.

Formula-Style CF
- Egyedi
- Megszerezhető a challenge 15 során.

Speed CF
- Egyedi
- Megszerezhető a challenge 15 során.

III.5.1.6. Roof Scoops

A Roof Scoops, vagyis a tetőn található légbeömlő nyílás felhelyezésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután a „Body" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó „testére" szerelhető vizuális tuning eszközökhöz juss. Ezt követően a hatodik helyen találod a listában a „Roof Scoops" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett légbeömlőkhöz. Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: minden elem jobb alsó sarkában ott található egy betű, vagy egy szám. A betű az „S" lehet, amely azt jelenti, hogy „Stock", vagyis gyári. Ezek tehát az autón eredetileg rajta lévő holmik. Amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

Dualshot
- Ár: 400

Polar
- Ár: 400

Ventrex
- Ár: 600

Blizzard
- Ár: 600

Rally
- Ár: 600

Gills
- Ár: 600

Offset
- Ár: 600

Galeforce
- Ár: 600

Dually
- Ár: 600

III.5.1.7. Rims

A Rims, vagyis az abroncsok lecserélésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután a „Rims" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy a különböző abroncsgyártó márkák sorához juss. Ezután ki kell választanod a számodra szimpatikus márkát, melybe belépve megtalálod a különböző méretű abroncsokat. Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1" -est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

BBS

Szint 1:	17" CH
Szint 2:	18" LM
	18" RW2
Szint 3:	19" RX2
	19" VZ

ENKEI

Szint 1:	17" Victory
	17" RT6
	17" RS-E
	17" Shutoko
Szint 2:	18" Podium
	18" Drone
Szint 3:	19" Arashi

KONIG

Szint 1:	17" Rewind
	17" DTD Glide
Szint 2:	18" Podium
	18" Drone
Szint 3:	19" Holes
	19" Blatant

MOMO

Szint 1:	17" M1
Szint 2:	18" Quasar 2
Szint 3:	19" Sport

O.Z.

Szint 1:	17" Opera II Pat. Lip
	17" Vela III
Szint 2:	18" Titan
Szint 3:	19" Antares

Racing

Szint 1:	17" CP8

Hart W.

Szint 2:	18" S15, 18" S7
Szint 3:	19" Z5000
	19" CP10

NFSU

Szint 1:	17" Cyclone
	17" Six-Shooter
Szint 2:	18" Five-Star
Szint 3:	19" Ninja-Star
	19" Split

Reputation:
- Szint 1 - 3 pont
- Szint 2 - 5 pont
- Szint 3 - 8 pont
- Egyedi - 13 pont

III.5.1.8. Neon

A neoncsövek felhelyezésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután az „Accessories" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó kellékeihez juss. Ezt követően az első helyen találod a listában a „Neon" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett neonokhoz Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű. A különböző színek közül történő választás az adott szinten már igazából teljesen egyéni preferencia kérdése.

Red
- Szint: 1
- Ár: 200
- A kezdetektől rendelkezésre áll.

Green
- Szint: 1
- Ár: 200
- A kezdetektől rendelkezésre áll.

Blue
- Szint: 1
- Ár: 200
- A kezdetektől rendelkezésre áll.

Orange
- Szint: 1
- Ár: 200
- A kezdetektől rendelkezésre áll.

Yellow
- Szint: 2
- Ár: 400
- Megszerezhető a challenge 18 során.

Aqua
- Szint: 2
- Ár: 400
- Megszerezhető a challenge 18 során.

White
- Szint: 2
- Ár: 400
- Megszerezhető a challenge 18 során.

Grape
- Szint: 2
- Ár: 400
- Megszerezhető a challenge 18 során.

Pink
- Szint: 2
- Ár: 400
- Megszerezhető a challenge 18 során.

Lime
- Szint: 2
- Ár: 400
- Megszerezhető a challenge 18 során.

Lavander
- Szint: 2
- Ár: 400
- Megszerezhető a challenge 18 során.

Gold
- Szint: 2
- Ár: 400
- Megszerezhető a challenge 18 során.

Red (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Green (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Blue (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Orange (Neon Pulse)
- Szint: 3

- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Yellow (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Aqua (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

White (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Grape (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Pink (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Lime (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Lavender (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

Gold (Neon Pulse)
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 62 során.

III.5.1.9. Headlights

A headlights, avagy a tetőfények felhelyezésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbrabalra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután az „Accessories elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó kellékeihez juss. Ezt követően a második helyen találod a listában a „Headlights" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett tetőfényekhez. Ezekből az eszközökből csakis harmadik szintű fejlesztési lehetőség áll rendelkezésre.

Eyelids
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 60 során.

Voltage
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 60 során.

Projector
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 60 során.

Lunar
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 60 során.

III.5.1.10. Taillights

A Taillights, avagy a hátsó lámpák lecserélésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbrabalra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután az „Accessories elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó kellékeihez juss. Ezt követően a harmadik helyen találod a listában a „Taillights" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett hátsó lámpákhoz Ezekből az eszközökből csakis harmadik szintű fejlesztési lehetőség áll rendelkezésre.

Crimson
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 61 során.

Chrome
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 61 során.

Masked
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 61 során.

Reaper
- Szint: 3
- Ár: 600
- Megszerezhető a challenge 61 során.

III.5.1.11. Muffler Tip

A Muffler Tip, avagy a kipufogó nyílás lecserélésre adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután az „Accessories" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó kellékeihez juss. Ezt követően a negyedik helyen találod a listában a „Muffler Tip" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett kipufogónyílásokhoz. Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

Backlash
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 28 során.

Livia
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 28 során.

Ace
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 28 során.

Vortex
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 28 során.

Frenzy
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 28 során.

Blast
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 28 során.

Rumble
- Szint: 3
- Ár: 300
- Megszerezhető a challenge 54 során.

Thunderbolt
- Szint: 3
- Ár: 300
- Megszerezhető a challenge 54 során.

Rocket
- Szint: 3
- Ár: 300
- Megszerezhető a challenge 54 során.

Sonic
- Szint: 3
- Ár: 300
- Megszerezhető a challenge 54 során.

III.5.1.12. Window Tinting
A Window Tinting, avagy az ablakok színezésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbrabalra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután az „Accessories" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy az autó kellékeihez juss. Ezt követően az ötödik helyen találod a listában a „Window Tinting" nevű pontot, melyet kiválasztva bejutsz az eddig megszerzett elemekhez jutsz. Minél tovább jutsz az Underground üzemmódban, annál több és magasabb szintű elemek kerülnek ide. A cuccok szintjét ott tudod megnézni, ahol fent kiválasztod őket: amennyiben a jobb alsó sarokban egy „1"-est látsz, úgy az adott dolog egyes szintű, míg ha „2"-est, akkor második szinten leledzik, illetve amennyiben „3"-ast, úgy harmadik szintű.

Black (light)
- Szint: 1
- Ár: 100
- A kezdetektől rendelkezésre áll

Green (light)
- Szint: 1
- Ár: 100
- A kezdetektől rendelkezésre áll

Black (medium)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 29 során.

Green (medium)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 29 során.

Blue (medium)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 29 során.

Red (medium)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 29 során.

Black (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Green (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Blue (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Red (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Yellow (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Aqua (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Grape (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Orange (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Pink (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Lime (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Lavender (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

Gold (dark)
- Szint: 2
- Ár: 200
- Megszerezhető a challenge 56 során.

III.5.1.13. Decals
A Decals, avagy a matricák felhelyezésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat. Ezután a „Decals" elemre kell kattintanod a fenti listában, hogy a matricákhoz juss.

A fehér matricák nem működnek a fehér kocsikon, ezért a következőt kell tenni: a matrica választó képernyőn nyomd meg a Z gombot, amely a fekete és a fehér közötti váltást eredményezi (még mielőtt kiválasztanád magát a matricát).

Az Underground módban a következő matricák találhatóak meg:

5Zigen, ABS, ACT, AEM, Alpine, Apex Springs, A'Pex Integration, Arospeed, Audiobahn, BBS, Bilstein, Borla, Brembo, Clutch Masters, DC Sports, Eibach Springs, ENKEI, Eurolite, Extreme Dimensions, GReddy, Henshin Auto, HKS USA, HP Racing, H&R Springs, Injen, Jackson Racing, JSP America, Kenwood, KONI, KONIG, KVR Performance, KYB America, MOMO, NEUSPEED, NOS (Holley), Nitrous Express, O.Z., PIAA, PLASMA GLOW, Racing Hart Wheels, Scorpion Exhausts, Skunk2 Racing, Sparco, Stillen, Street Glow, Toyo Tires, Turbonetics, TYC, Venom, Yokohama

III.5.1.14. Vinyls
A vinyls, avagy a spéci festések felhelyezésére adódik itt lehetőséged. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Visual" feliratra, ami a vizuális tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Vinyls" elemre kell kattintanod a fenti listában.

A vinilek esetében négy külön rétegre (layer) helyezheted el a díszítéseket. Az első a legfelső réteg, míg az utolsó a legalsó, ennek megfelelően a felsőbb rétegek nyilvánvalóan kitakarják az alsókat.

III.5.1.15. Paint
Az autó egyes alkotóelemeinek a színét változtathatod meg.

III.5.2 Teljesítmény tuning

Megjegyzés: az egyes esetekben választható különböző márkacsomagok között nincs teljesítménybeli különbség. Mindegyik pontosan ugyanazt nyújtja, mint a másik, így a választás tehát pusztán szimpátia kérdése.

III.5.2.1. Engine/Exhaust Package
Az itt található tuningok az autó gyorsulását növelik. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize

Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Engine/Exhaust Package" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.1.1. Street Performance
- Ár: 500
- Megszerezhető a challenge 6 során.

A csomag tartalma:
- Cold Air Intake System
- Cat-Back Exhaust System
- Replace Headers

Márka csomag 1:
- AEM, Aerospeed, DC Sports, Injen Technology, HKS USA

Márka csomag 2:
- NEUSPEED, Jackson Racing, HP Racing, Stillen, Venom

Márka csomag 3:
- Skunk2 Racing, Borla, APEXi, GReddy

Márka csomag 4:
- 5Zigen, Skunk2 Racing, APEXi

III.5.2.1.2. Pro Performance
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 30 során.

A csomag tartalma:
- Mild Camshaft & Cam Gears
- High Performance Throttle Body
- High Flow Intake Manifold
- Larger Diameter Flowpipe

Márka csomag 1:
- AEM, Jackson Racing, APEXi, GReddy, Venom

Márka csomag 2:
- Arospeed, NEUSPEED, Skunk2 Racing, Borla, Injen Technology

Márka csomag 3:
- DC Sports, HKS USA, HP Racing, Stillen

Márka csomag 4:
- Scorpion Exhausts, Henshin Auto, DC Sports

III.5.2.1.3. Extreme Performance
- Ár: 2000
- Megszerezhető a challenge 66 során.

A csomag tartalma:
- Replace Piston & Rods
- Racing Camshaft & Cam Gears
- Port & Polish Heads
- Blueprint the Block
- Low Restriction, High Flow
- Headers Installed

Márka csomag 1:
- AEM, NEUSPEED, Jackson Racing, Venom, Arospeed

Márka csomag 2:
- Greddy, Skunk2 Racing, APEXi, Borla, HKS USA

Márka csomag 3:
- DC Sports, Injen Technology, HP Racing, Stillen

III.5.2.2. Drivetrain Packages

Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Drivetrain Packages" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.2.1. Street Performance
- Ár: 500
- Megszerezhető a challenge 6 során.

A csomag tartalma:
- Short Throw Shift Kit
- Shifter Stabilizer Kit
- Replace Clutch
- Lightened Flywheel

Márka csomag 1:
- Arospeed, Clutchmasters, Stillen

Márka csomag 2:
- NEUSPEED, DC Sports, ACT

Márka csomag 3:
- Jackson Racing, HKS USA, Stillen

III.5.2.2.2. Pro Performance
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 30 során.

A csomag tartalma:
- Limited Speed Differential
- High Performance Clutch

Márka csomag 1:
- ACT, NEUSPEED, Arospeed

Márka csomag 2:
- Jackson Racing, Stillen, HKS USA

Márka csomag 3:
- HKS USA, NEUSPEED, Jackson Racing

III.5.2.2.3. Extreme Performance
- Ár: 2000
- Megszerezhető a challenge 66 során.

A csomag tartalma:
- Six-speed transmission
- Lightweight & Strengthen Driveshaft

Márka csomag 1:
- DC Sports, ACT, NEUSPEED

Márka csomag 2:
- Jackson Racing, Stillen, HKS USA

Márka csomag 3:
- NEUSPEED, ACT, DC Sports

III.5.2.3. Tires

Növeli az autó kormányozhatóságát. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Tires" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.3.1. Street Performance
- Ár: 500
- Megszerezhető a challenge 6 során.

A csomag tartalma:
- Street Performance Tire Package

Márkák:
- Toyo Tire, Yokohama, Kumho

III.5.2.3.2. Pro Performance
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 30 során.

A csomag tartalma:
- Pro Performance Tire Package

Márkák:
- Toyo Tire, Yokohama, Kumho

III.5.2.3.3. Extreme Performance
- Ár: 2000
- Megszerezhető a challenge 66 során.

A csomag tartalma:
- Extreme Performance Tire Package

Márkák:
- Toyo Tire, Yokohama, Kumho

III.5.2.4. E.C.U. and Fuel System
Az autó gyorsulását és végsebességét növelik. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „E.C.U. and Fuel System" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.4.1. Street Performance
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 9 során.

A csomag tartalma:
- Performance Chip

Márka csomag 1:
- Jackson Racing, Venom, Stillen

Márka csomag 2:
- AEM, GReddy, Skunk2 Racing

Márka csomag 3:
- A'PEXi, Jackson Racing, Stillen

III.5.2.4.2. Pro Performance
- Ár: 2000
- Megszerezhető a challenge 38 során.

A csomag tartalma:
- High Flow Fuel Pump, Adjustable Fuel Pressure Regulator,
- Replace Fuel Rail, Replace Fuel Filter

Márka csomag 1:
- Venom, AEM, GReddy

Márka csomag 2:
- Stillen, Jackson Racing, Skunk2 Racing

Márka csomag 3:
- A'PEXi, Stillen, Venom

III.5.2.4.3. Extreme Performance
- Ár: 4000
- Megszerezhető a challenge 80 során.

A csomag tartalma:
- Stand Alone Engine Management Unit, Replace Fuel Injectors

Márka csomag 1:
- Jackson Racing, AEM, GReddy

Márka csomag 2:
- Stillen, A'PEXi, Venom

Márka csomag 3:
- Venom, Skunk2 Racing, Stillen

III.5.2.5. Turbo Package
Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Turbo Package" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.5.1. Street Performance
- Az autó gyorsulását növeli.
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 9 során.

A csomag tartalma:
- Stage 1 Turbo Kit

Márkák:
- HKS USA, GReddy, Stillen, A'PEXi, Turbonetics

III.5.2.5.2. Pro Performance
- Az autó gyorsulását és végsebességét • növeli.
- Ár: 2000
- Megszerezhető a challenge 38 során.

A csomag tartalma:
- Stage 2 Turbo Kit with Intercooler

Márkák:
- HKS USA, GReddy, Stillen, A'PEXi, Turbonetics

III.5.2.5.3. Extreme Performance
- Az autó gyorsulását és végsebességét • növeli.
- Ár: 4000
- Megszerezhető a challenge 80 során.

A csomag tartalma:
- Stage 3 Turbo Kit

Márkák:
- HKS USA, GReddy, Stillen, A'PEXi, Turbonetics

III.5.2.6. Brake Kits
Új fékek felrakása. Az autó vezethetőségét növelik. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Brake Kits" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.6.1. Street Performance
- Ár: 1000
- Megszerezhető a challenge 9 során.

A csomag tartalma:
- Street Compound Brake Pads
- Steel Braided Brake Lines
- Cross Drilled Rotors

Márka csomag 1:
- AEM, Stillen, Brembo

Márka csomag 2:
- KVR Performance, NEUSPEED, Jackson Racing

Márka csomag 3:
- Arospeed, HP Racing, Wilwood Engineering

III.5.2.6.1. Pro Performance
- Ár: 2000
- Megszerezhető a challenge 38 során.

A csomag tartalma:
- Large Cross Drilled Rotors
- Race Compound Brake Pads

Márka csomag 1:
- AEM, NEUSPEED, Jackson Racing

Márka csomag 2:
- KVR Performance, Stillen, Wilwood Engineering

Márka csomag 3:
- Arospeed, Brembo, HP Racing

III.5.2.6.2. Extreme Performance
- Ár: 4000
- Megszerezhető a challenge 80 során.

A csomag tartalma:
- Large Cross Drilled and Slotted Rotors
- Four-piston Racing Calipers

Márka csomag 1:
- AEM, KVR Performance, Arospeed

Márka csomag 2:
- NEUSPEED, Stillen, Wilwood Engineering

Márka csomag 3:
- Jackson Racing, Stillen, HP Racing

III.5.2.7. Weight Reduction Kits
Növelik a gyorsulást és a kormányozhatóságot. Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Weight Reduction Kits" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.7.1. Street Performance
- Ár: 750
- Megszerezhető a challenge 14 során.

A csomag tartalma:
- Remove Rear Seats
- Remove Interior Panels
- Remove Spare Tire

Márkák:
- Sparco

III.5.2.7.2. Pro Performance
Növelik a gyorsulást és a kormányozhatóságot.
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 48 során.

A csomag tartalma:
- Replace Rear and Side Windows with lightweight polycarbonate
- Replace Front Seats with Lightweight Racing Seats
- Brand Packages: Sparco

III.5.2.7.3. Extreme Performance
Növelik a gyorsulást és a kormányozhatóságot.
- Ár: 3000
- Megszerezhető a challenge 91 során.

A csomag tartalma:
- Replace Doors and Trunk Lid with Lightweight materials
- Cut and Foam Fill excess Frame and Interior components

Márkák:
- Sparco

III.5.2.8. Suspension Package
Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Suspension Package" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.8.1. Street Performance
Növelik a kormányozhatóságot.
- Ár: 750
- Megszerezhető a challenge 14 során.

A csomag tartalma:
- Sport Performance Springs and Shocks
- Strut Tower Bar

Márka csomag 1:
- Arospeed, Eibach, HKS USA, Stillen

Márka csomag 2:
- NEUSPEED, Skunk2 Racing, Apex Springs, Bilstein

Márka csomag 3:
- H&R Springs, KONI, KYB America, HP Racing, A'PEXi

III.5.2.8.2. Pro Performance
Növelik a kormányozhatóságot.
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 48 során.

A csomag tartalma:
- Front and Rear Sway Bar
- Front and Rear Tie Bar
- Upgrade Bushings

Márka csomag 1:
- HKS USA, Stillen, Skunk2 Racing, KONI

Márka csomag 2:
- Arospeed, NEUSPEED, Apex Springs, HP Racing

Márka csomag 3:
- Eibach, Bilstein, H&R Springs, DC Sports, A'PEXi

III.5.2.8.3. Extreme Performance
Növelik a kormányozhatóságot.
- Ár: 3000
- Megszerezhető a challenge 91 során.

A csomag tartalma:
- Coil Over Shock System with adjustable Pillow Mounts

Márka csomag 1:
- Eibach, Stillen, Bilstein, KONI

Márka csomag 2:
- HKS USA, NEUSPEED, Skunk2 Racing, DC Sports

Márka csomag 3:
- Arospeed, Apex Springs, H&R Springs, A'PEXi, HP Racing

III.5.2.9. Nitrous Oxide
Úgy tudod elérni, hogy a „Customize Ride" menüpont kiválasztása után a képernyő tetején látható jobbra-balra görgethető listából kiválasztod azt az autót, melyre fel szeretnéd rakni az új elemet. Ezután kattints a „Performance" feliratra, ami a teljesítmény tuningok sorához juttat, s ezt követően a „Nitrous Oxide" elemre kell kattintanod a fenti listában. Itt aztán a megfelelő szint kiválasztása után különböző csomagok közül szelektálhatsz.

III.5.2.9.1. Street Performance
- Ár: 750
- Megszerezhető a challenge 14 során.

A csomag tartalma:
- Dry Shot of Nitrous Oxide

Márkák:
- Nitrous Express, NOS

III.5.2.9.2. Pro Performance
- Ár: 1500
- Megszerezhető a challenge 48 során.

A csomag tartalma:
- Wet Shot of Nitrous Oxide

Márkák:
- Nitrous Express, NOS

III.5.2.9.3. Extreme Performance
- Ár: 3000
- Megszerezhető a challenge 91 során.

A csomag tartalma:
- Direct Port of Nitrous Oxide

Márkák:
- Nitrous Express, NOS

III.5.3. Aftermarket Parts Manufacturers
A Need for Speed: Underground -ban megtalálható összes márka listája ABC sorrendben:

5Zigen International, Inc.
ABS Dynamics Corporation
Advanced Clutch Technology (ACT)
Advanced Engine Management (AEM)
Alpine Electronics
Apex Springs
A'Pex Integration (A'PEXi)
Arospeed
Audiobahn
BBS
Bilstein
Borla Performance Industries

Brembo
Clutchmasters
Dazz Motorsport (Racing Hart Wheels)
DC Sports
Eibach
ENKEI
Extreme Dimensions
Genera Corporation (TYC)
GReddy
Henshin Auto
HKS USA
HP Racing
H&R Springs
Injen Technology
Jackson Racing
JSP America
Kenwood USA Corporation
KONI North America
KONIG
KVR Performance
KYB America
MOMO
NEUSPEED
NOS (Holley)
Nitrous Express
O.Z. America
PIAA Corporation
PLASMA GLOW
Scorpion Exhausts
Skunk2 Racing
Sparco
Stillen
Street Glow
Turbonetics
Venom (Python Injection)
Wilwood Engineering
WOLFRACE Wheels

III.7. Underground játékmód

Az Underground mód nem más, mint a játék karrier része, melyben sorban, különböző típusú versenyeket kell megnyernetek, hogy pénzt, autókat, fejlesztéseket, magazin címlapokat és más bonuszokat szerezzetek.

Minden verseny előtt három különböző nehézségi fokozat közül választhattok, ezek a könnyű, közepes és nehéz. Minél nehezebbet választotok annál több pénz jár érte (ezenkívül semmilyen más előny nem jár a nehezebb fokozattal), ám természetesen annál nehezebbé is válik az adott kihívás. Amennyiben a karrier mód során sokszor szeretnétek autót váltani, illetve gyakran és sokat szeretnétek tuningolni, úgy érdemes a medium, vagy a hard fokozatot választani. Érdemes azt is figyelembe venni, hogy sok magazin borítót csak a hardon történő végigjátszással lehet megszerezni, illetve úgy, ha megdöntitek az adott pálya idő rekordját. Ezeket a későbbiekben írjuk.

Az autók fejlesztésénél azt is tartsátok szem előtt, hogy amint teljesítitek az Underground módot, az ott éppen használt autóhoz nem lehet többé hozzányúlni, viszont a módosítások a Quick Race módhoz a többi autó esetében ezután már nem igényelnek pénzt.

III.7.1. Underground versenytípusok

III.7.1.1. Drift

III.7.1.1.1. Drift a valóságban

A drift, mint sport a valóságban is létezik. Azt nevezik driftnek, amikor az autó hátulja egy nagyobb szögben kicsúszik, és körülbelül úgy „követi" az első kerekeket, hogy a végén egy kört írna le. Természetesen a versenyzők nem hagyhatják, hogy az autó körbe forduljon, ezért mind az első kerék kormányzásával, mint pedig a tolóerő szabályozásával próbálják úgy egyensúlyban tartani az autót a csúszás közben, hogy az minél több ideig tartson, ám ne pördüljön meg.

Az autó csúsztatása az autóversenyekben egyáltalán nem szokatlan, elég csak a rallyra gondolni, ahol már évtizedek óta alkalmaznak a jobb kanyarodás érdekében némi erőcsúsztatást, vagy farolást, de ugyancsak számos régebbi filmben is láthattuk, ahogy hasonló technikákkal látványosan vezetnek a kaszkadőr sofőrök.

A modern drift a japán túraautó bajnokságokig vezethető vissza, az 1970-es években ugyanis egy kiváló japán pilóta, egy bizonyos Kunimitsu Takahashi olyan veszélyes technikával autózott, hogy a kanyarokban annyira kicsúsztatta az autó hátulját, hogy az a lehető legközelebb került ahhoz a ponthoz, amikor is a gépjármű már megpördülhetett volna. Takahashi azonban tökéletesen uralta a gépet, ennek köszönhetően sokkal nagyobb sebességgel tudott kijönni a kanyarokból, mint vetélytársai. Ezzel az úriember számos bajnoki címet is besöpört, ráadásul komplett rajongótábort szerzett látványos vezetési stílusával, mely sokszor magával vonta azt is, hogy egy-egy kanyar bevétele közben a gumijai lángolni kezdtek!

Ezt követően egy utcai versenyző, Keiichi Tsuchiya kezdett el különösen érdeklődni Takahashi drift technikái után, s tetemes időt töltött el azzal, hogy japán hegyi pályákon kifejlessze saját technikáját, melyről számos híres tuning magazin közre is adott videokat. Ezek a felvételek annyira ütősek, hogy még a mai profi drift versenyzők is rengeteget merítenek Tsuchiya stílusából.

Végül 1988-ban, a híres Option magazin megalapítójával, Daijiro Inadaval úgy döntöttek, hogy megszervezik az első, csak a drift számára rendezett összejövetelt, versenyt. Japánon kívül hivatalosan 1996-ban rendezték meg az első drift versenyt, Kaliforniában.

Napjainkban a drift külön sportággá alakult, melynek célja, hogy a versenyzők minél tovább tartsák kicsúsztatva az autó hátulját, melyhez csak hátsó kerék meghajtású kocsikat használhatnak. A profi versenyzők akár köröket is meg tudnak tenni úgy, hogy az autó egyáltalán nem tér vissza a rendes állapotnak még csak a közelébe sem.

Természetesen a pontozás sem aszerint működik, mint a legtöbb autóversenyben, hogy kinek mennyi idő alatt sikerül teljesíteni egy kört, hanem sokkal inkább az autó hátuljának dőlésszögét, az autó sebességét és az egész drift látványosságát figyelik a bírák. Ez a verseny sokkal inkább egy show, mint egy igazi verseny, a közönség lenyűgözése az elsődleges cél.

Az elsődlegesen fontos szempont a drift esetében a „vonal". Ez azt jelenti, hogy a versenybírák előre kijelölnek egy vonalat, melyen körülbelül haladnia kell az autónak a drift során. A dőlésszög természetesen azt jelöli, hogy a csúszás során milyen meredek szögben tér ki a gépjármű hátulja az elejéhez képest, mely minél nagyobb, annál több pontot ér. A sebesség esetében egyszerre három dolgot is figyelnek: mekkora sebességgel lépett be a versenyző egy csúszásba, mekkora a sebesség, amit tart a csúszás közben, és végül, hogy mekkora sebességgel lép ki a csúszásból. Természetesen ebben az esetben is a minél nagyobb sebesség éri a legtöbb pontot. A látványosság, vagyis a show-faktor szintén több dolgon múlik: ha például egy versenyző nagyon közel megy a falhoz, és épphogy nem érinti azt, az látványos. De ugyanúgy ide számít az is, ha füstöl a gumi a mutatvány közben, de beleszámítják a nézők reakcióját is. Ha például a közönség unottan ül egy-egy csúszás alkalmával az nem éppen a legjobb jel, ám ha izgalmukban, vagy a látvány hatására felugranak, tapsolnak, éljeneznek, az már annál inkább!

Végül egy-egy ilyen forduló döntőjén sokszor előfordul, hogy egyszerre ketten is ott vannak a pályán. Ilyenkor az egyik autó az „üldöző", habár egyáltalán nem kell üldöznie, vagy utolérnie az előtte haladót, itt is szimplán csak a fentiek szerint pontoznak a bírák.

Ha valaki megpördül, vagy érinti a falat, azt azonnal kizárják az akutális versenyből. Hogy

segítsék a bírákat, bevezetésre került az úgy nevezetett DriftBox, melynek segítségével a bírák GPS-en kereszül figyelhetik meg a sebességet, a szöget, és az eközben ható g-erőt.

Autókból változatos a felhozatal. Általában a japán autómárkák a legnépszerűbbek, azokból is a „sima" személyautók kicsit átalakított változatai. Ennek megfelelően egy drift versenyen olyan autókkal lehet találkozni, mint a Nissan Skyline, a Nissan Sylvia, Honda S2000, Mazda RX-7, és még sorolhatnánk. Az amerikai versenyen néhány helyi gyártású autó is megfordul, mint például a Ford Mustang, a Dodge Viper, vagy éppen a Pontiac GTO, csak hogy a legnépszerűbbeket említsük. Európában ezeken felül szintén bejöhet néhány helyi kedvenc, így Svédországban, vagy az Egyesült Királyságban olyan autók is részt vesznek a versenyeken, mint a Ford Escort, a 3-as BMW-k illetve a 700-as sorozatú Volvo-k. Számos vita alakult ki akörül, hogy vajon az első kerék hajtásos autók alkalmasak-e a driftelésre. Az általánosan elfogadott vélemény szerint nem. Habár nem lehetetlen ezekkel a csúsztatás, azonban mivel a versenyzők sokszor használják közben a kéziféket, mely túlzottan lelassítja és irányíthatatlanná teszi az első kerekes autókat.
Ráadásul mivel ugyanarra a kerékre hat az erő, amivel irányítják is a gépjárművet, az autó elveszti a stabilitását egyetlen csúszás után, míg a hátsó kerekes gépekkel könnyedén lehet több kanyart is csúsztatni folyamatosan. Így terjedt el az a mondás, hogy az első kerekes kocsikat csak túlkormányozásos erőcsúsztatásra lehet rábírni, igazi driftelésre nem. Az összkerékhajtású autók, mint például a Subaru Impreza WRX STi, vagy a Mitsubishi Lancer Evolution egy külön téma. A profi versenyeken nem engedik elindulni a négy kerék meghajtású autókat sem, ráadásul ezek sem tudnak olyan jól teljesíteni, mint a csak hátsó kerekes kollégáik. A legfőbb probléma, hogy mivel a gyorsításhoz az első kerekeket is igénybe veszik, nagyon nehézzé válik az eredményes ellenkormányzás csúszás közben. Néhányan átalakítják ezeket az autókat csak hátsó kerék meghajtásúra, s így már el is indulhatnak a profi versenyeken is. Az autók felfüggesztését nagyon feszesre állítják, s meg kell felelniük néhány követelménynek, ám a motorerő igazából nem számít. A dirft versenyeken számos autó indul el, s ezek ereje általában nagyon különbözik. Az általános elfogadott elvek szerint fontosabb az egyenletesen jó teljesítményt nyújtó erőforrás, mint egy bivaly erős, a maximum teljesítmény kihozatalára kalibrált motor. Mindenképpen fontos a jó hűtés, hiszen a drift során a motoroknak különleges erőpróbát kell kiállniuk, ráadásul mivel az autó eleje nem a menetirány felé néz, így szemből nem áramlik be a légnyílásokon megfelelő mennyiségű levegő, hogy hűtse a motort.

Drift technikák a valóságban:
A legalapvetőbb technika, melyet először tanulnak meg a kezdő pilóták a kézifékes drift. Ennek lényege egyszerűen annyi, hogy menet közben a kéziféket behúzva az autó hátulja instabillá válik, s legfőképpen az elsőkerekes gépkocsik esetében lehetőség adódik egy irányított drift lebonyolítására. Az erőcsúsztatásos drift esetében nagy sebességgel esnek be egy fordulóba, majd az autó túlkormányozottságának köszönhetően elkezd kicsúszni. Ezt tipikusan a négy kerék meghajtású autóknál alkalmazzák. A következő technika, melyet eredetileg csak „Taking In" néven emlegetnek, azt jelenti, hogy a versenyző kanyarodás közben elveszi a gázt, így az autó kibillen az egyensúlyból, s egyszerűen a súly áthelyeződés és a motorfék miatt elkezd csúszni. Ezt követően a pilótának finom pedálmunkával és megfelelő kormányzással kell kontroll alatt tartania az autót, csak úgy, mint a fékezéses drift esetében. Ennek lényege, hogy befékeznek a kanyarba, így az autó súlypontja áthelyeződik az első kerekekre, s így a hátsó rész könnyen csúszik, majd pedig finom gázadással lehet stabilizálni. Az úgy nevezetett „Feint drift" -et rally versenyzők is előszeretettel alkalmazzák. Ez arról szól, hogy ide-oda kormányzással meg kell billenteni az autó egyensúlyát. Ha például a versenyző egy kanyar felé közeledik, akkor a külső ívről át kell menni a belsőre, majd vissza, és megint be, melynek köszönhetően a kanyarban az autó hátulja elkezd csúszni. Végül a drift versenyeken ritkán használt, ám szintén ismert fajta az a csúszás, amikor egy kanyar előtt lemennek a betonozott útról a porba, melyen megcsúszik az autó, ám nem veszít a sebességéből. Nyilván csak olyan pályán megvalósítható, ahol nincs előre kijelölt vonal, és nem szegélyezik határok az utat.

A drift a popkultúra részévé is vált. Japán eredetének köszönhetően számos anime és manga, valamint élőszereplős film készült a témában. A Halálosabb Iramban, mely a második epizódja a Halálos Iramban című, import autóverseny filmnek szintén tartalmaz drift jeleneteket. Természetesen a számítógépes játékok sem kerülték el a témát. Jelen írás alanya a Need for Speed: Undergound mellett a csak konzolon megjelent japán fejlesztésű játék, a Ridge Racer alapfeltétele szintén a csúsztatások megfelelő levezénylése.

III.7.1.1.2. Drift a játékban
III.7.1.1.2.1. Általában a drift versenytípusról
A drift a játékban számos ponton megegyezik a valósággal, habár mivel egy arcade programmal van dolgunk, néhány dolog könnyebb, illetve az autók is másképp viselkednek, mint ahogy azt a való életben tennék. Annak ellenére, hogy azt írom könnyebb, ne tévesszen meg senkit: a drift még így is a Need for Speed: Underground legnehezebben elsajátítható versenytípusa, mely nagyon élvezetes tud lenni akkor, ha megtanultál minden apró trükköt.

Drift versenymódban az autók fizikája jelentősen megváltozik a többi módhoz képest, így valóban teljesen újra kell tanulni a vezetést amennyiben az a célod, hogy jó legyél driftben.

A drift versenytípus esetében a lényeg minél több stílus pont összegyűjtése a látványos csúsztatások elérésével. Minél hosszabb az adott drift annál több pont jár érte, ám a játék különböző módokon értékeli a csúszásainkat. Ennek megfelelően lehetőség van nagyobb driftek, vagy láncolt driftek végrehajtására is, melyekért ráadásul szorzókat kapunk az addig a csúszás során összegyűjtött pontjaink elé. Arra azonban nagyon oda kell figyelned, hogy semmiképpen sem szabad a falnak ütköznöd, mert ez azonnal elveszi az adott csúszás pontszámát, ráadásul a szépen, hiba nélkül lement körökért is pontok járnak. A könnyebb, gördülékenyebb driftelés kedvéért érdemes lehet kikapcsolni a stability control-t az Options menü Car almenüjében.

III.7.1.1.2.2. A megfelelő autó
Milyen autót érdemes választani? Mint azt korábban olvashattad, a valóságban szinte csak hátsó kerekes kocsikkal működik a drift, a játékban azonban egészen korrektül megoldható négykerék hajtású gépekkel is. Ráadásul, ha egy ilyen autót választasz, az valószínűleg remekül fog funkcionálni a többi versenytípus esetében is.

III .7.1.1.2.3. Irányítás, kamera és felhasználói felület
A drift versenytípus irányítása jóval egyszerűbb, mint a többi versenytípus kontrollálása. Itt ugyanis az alapvető gyorsulás, fékezés, kanyarodás, kézifék és esetlegesen a váltó gombok használata mellett semmi másra nem lesz szükséged.

A kamera egy nagyon fontos tényező a drift és minden más versenytípus esetében. Különösnek tűnhet, de az úgynevezett „bumper" kamera a legideálisabb ehhez, és az összes

többi versenytípushoz egyaránt. Ahhoz, hogy azt a kamerát elérd, háromszor egymás után meg kell nyomnod a kamera váltó gombot, vagy az Esc gomb megnyomása után a menüben a Display menüpont alatt választhatod ki. Elsőre valóban furcsának tűnhet a külső nézet után ezen kamera használata, ám percek alatt megszokható, és nagyon fontos, hogy ezáltal sokkal jobban fogod érezni az autót. A jármű pontosabban irányíthatóvá válik, jobban érzékeled a távolságokat, az irányt, és mindent, ami ahhoz szükséges, hogy jó versenyzővé válj. Éppen ezért érdemes rövid idő alatt minden versenytípus esetében erre a kamerára átszokni.

A felhasználói felületet is érinti néhány változás a drift versenytípus alatt, ezeket összefoglaltuk a felhasználói felület fejezetben. Itt csak a dőlésszög mérőre térnék ki, melynek célja természetesen az, hogy folyamatosan nyomon tudd követni, hogy az autó hátulja hány fokos szögben tér ki az elejéhez képest, és még időben vissza tudd fogni, ha a kritikus szélsőséget elérné.

III.7.1.1.2.4. Drift technikák

A legfontosabb dolog következik. Mint ahogy való életben, a játékban is számos drift technika létezik, melyeket eredményesen kamatoztathatunk. Némelyik ezek közül részben vagy egészben megegyezik a valóságban is létező technikákkal, némelyik csak a játékban működik, ám ha elsajátítod őket, és minden gond nélkül tudod őket alkalmazni a pályán, úgy kiváló drift versenyző lehet belőled a játékban.

Az ellenkormányzás

Az egyik legfontosabb dolog a drift versenymódban, hogy az autó ne pördüljön meg, illetve ne csapódjon a falhoz. Ezért a legtöbb csúsztatásnál állandó ellenkormányzásra van szükség, így visszaszerezhetjük az irányítást az autó felett. Ne feledd: lényegében arrafelé kell ellenkormányoznod, amerre szeretnéd, hogy a kocsid menjen. Arról van tehát szó, hogy technikailag arra fordítod az első kerekeket, amerre a járgány hátulja ki szeretne csúszni, ezzel ellenpontozva azt.

Kézifékes drift

A kézifékes drift, ahogy a valóságban, a játékban is a legegyszerűbb csúszások egyike, így nem nehéz elsajátítani. Adott tehát egy kanyar, mely előtted található. A cél ezt bevenni kézifékkel, ám nem mindegy, hogy mikor és hol kezded el a manővert. Először is fontos, hogy a kanyarba viszonylag nagy sebességgel kell megérkeznek (körülbelül 80-90km/h –val ajánlott). A kanyarodást picivel a kanyarív megérkezése előtt kell elkezdened, és húzz némileg a belső ív felé, ám ne nyomd meg a kéziféket aktiváló gombot egészen addig, ameddig egy kicsit túl nem érsz a kanyarív felén. Ekkor körülbelül egy másodpercre nyomd meg a kézifék gombját, majd azonnal engedd is fel. Ezután az autó hátsó fele elkezd kifarolni, s neked a gáz finom adagolásával, vagy ellenkormányzással, esetleg mindkettő együttes használatával kell kordában tartanod, és visszanyerni felette az irányítást, nem hagyni, hogy megpördüljön. A kézifékes drift sokkal egyszerűbbé fog válni egy erősebb autóval a későbbiekben, s nagyon gyorsan elsajátítható, mindig működő technikáról van szó. Amennyiben manuális váltóval próbálod ki a játékot, úgy érdemes a kézifék behúzása után leváltani egészen 2-es fokozatig, így könnyebben lehet gázadásokkal korrigálni.

Fékezéses drift

Ebben az esetben nem használhatod a kéziféket, a fékezéses csúszás ugyanis olyan kanyarok esetében jön jól, melyek teljes, 180 fokos viszszafordulást vesznek. Míg a kézifékes drift inkább csak a legfeljebb 90 fokos kanyarokhoz használandó, hiszen egy teljes visszafordítóban hozzávágná az autód a falhoz. A technika lényege, hogy a kanyart a külső ívről kell elkezdeni bevenni, és kicsivel a kanyarív megérkezése előtt minimálisan be kell húzni az autót a belső ív felé és elkezdeni fékezni, így az autó némileg instabillá változik. Majd amikor elérkezik az ív közepe el kell engedned a féket és hagyni egy kicsit az autót, majd a közepe után rátapadni a gázra, és folytatni a kanyar bevételét, így az autó súlypont áthelyeződése miatt egy remek drifttet kapsz eredményül, ráadásul egészen gyorsan be is vettél egy hajtűkanyart. Manuális váltó használatával le kell váltani autótól függően 2-es vagy 3-as sebességi fokozatba a drift közben.

Erő drift

Ez a drift technika a kanyarsebességre alapoz, melyet kanyar közben kell összeszedni és nem előtte. Szintén egy remek és egyszerűen használható technika, mely ráadásul remekül megadja az alapot a következő drifthez, ugyanis nagyobb sebességgel jössz ki a kanyarból, mint ahogy bementél. Egyetlen hátránya, hogy csakis hátsókerék meghajtású járgányokkal működik, a négykerekes és elsőkerekes kocsik egyaránt alkalmatlanok erre a fajta csúsztatási technikára. Az alapfeltétel, hogy ezúttal közepesen alacsony sebességgel közelítsd meg a kanyart a külső ívről, majd kicsivel a kanyarív megérkezése előtt tapadj rá a gázra és ezzel egyszerre kezdj el befelé kanyarodni, majd haladj befelé a kanyarba egyenesen egy kis ideig, így menet közben szeded össze a megfelelő sebességet. Figyelj arra, hogy csak annyi ideig menj egyenesen a kanyarban, hogy kijövetelkor ne kerülj túl közel a falhoz, mert problémás lesz az autót összeszedni. Ha a manuális váltót kedveled, akkor a kanyart érdemes 3-as fokozatban teljesíteni.

Inertia drift

Eme technika is egy valódi recepten alapul, s ezzel van esélye az első kerék hajtásos autóknak is egy jó kis drifttet összehozni, habár meg kell jegyezni, hogy ezt a technikát elég nehéz jól csinálni, mindenképpen rengeteg gyakorlást igényel. Ráadásul ez a technika is jobban kivitelezhető összkerekes, vagy hátsókerekes kocsikkal. A kanyar előtt viszonylag lassan, 80 km/óra körüli sebességgel érdemes közlekedni, s ezúttal nem a külső ívről, hanem körülbelül középről kell érkezned. Ezután, még a kanyarív előtt kifelé, tehát a külső ív felé kell kormányozni az autót, majd a kanyarív elkezdődésével gyorsan visszarántani befelé, a belső ív felé. Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy először a jobb fordulónál az autó súlyának nagy részét áthelyezed a kocsi bal oldalára, ezután a balos forduláva visszadobod a jobb oldalra, így a járgány egyensúlya hirtelen kibillen és el lehet kezdeni a driftelést. Manuális váltó és elsőkerekes gép használatával érdemes 1-esben vagy 2-esben kezdeni és jobb forduló utána balos abszolválásakor padlógázt adni, míg összkerekes, vagy hátsókerekes masina esetén a 2-es vagy a 3-as sebesség is megteszi.

Driftelés egyenesben

Létezik egy módszer, mellyel egyenesben, vagy pedig nem túl éles kanyarokban lehet pontokat szerezni. A technika körülbelül hasonlít arra, amikor a Forma 1-es autók az egyenesben melegítik a gumikat azzal, hogy hirtelen gázt adnak és ellenkormányoznak, éppen ezért ez a módszer szigorúan csak a hátsókerék meghajtású kocsikkal működik. Az egyenesnek nem túl gyorsan, körülbelül 70-nel érdemes nekimenni, majd hirtelen rántsd el a kormányt balra és adj padlógázt. Ezután azonnal kormányozz ellen és vedd el a gázt, hogy az autó hátulja elkezdjen visszatérni a normális állapotba, ám mielőtt ez megtörténne, ismét rántsd ki a kormányt, ezúttal jobbra, és megint adj egy gázfröcscsöt, majd ezt folytasd egészen az egyenes végéig. Ennek a technikának a legnagyobb előnye, hogy könnyedén összeköthető vele két drift. Ha például az egyik csúszásból úgy jössz, hogy az autó hátulja jobbra libben ki, akkor ezt a technikát alkalmazva folytathatod, s így tovább! Manuális váltásnál a lényeg, hogy mindig maradjon elég erő a kocsi farának kicsapatásához, így a 3-as fokozat ajánlott.

III.7.1.1.2.5. Driftek összekötése

Az igazán nagy pontokat a csúszások összekötésével lehet elérni, így akár az egész pályán és végigmehetsz úgy, hogy egy hatalmas pontösszeget akasztasz le a végén. Ehhez persze több feltételnek kell összejönnie: ismerni és gyakorlottan tudni kell a fent leírt technikákat, összekötni ugyanis csakis úgy lehet őket, ha külön-külön mindet gond nélkül meg tudod csinálni. Ha ezek mennek, akkor fontos megismerni a kiválasztott autót, legfőképpen azt, hogy miként is viselkednek az egyes szituációkban, így mindig kontroll alatt tudod tartani, s a driftek összekötésénél ez alapvető szükséglet. Ezen felül azonban maguk a láncolatok már teljesen egyéni dolgok, igazából magadnak kell kikísérletezni, hogy miket tudsz úgy megcsinálni, hogy végül ne rontsd el. Jó kombináció például az egyenesben történő driftelést összekötni az erő drifteléssel, hogy a kanyar után aztán megint folytathassuk az egyenesben, de szintén jó választás lehet egy interia driftet egy erő csúszásba áttenni.

III.7.1.1.2.6. Drift szintek

Az alábbi pontozás szerint osztja a játék a különböző drift szinteket.

Good Drift	1000
Great Drift	3000
Superb!	7000
Colossal!	15000
Outrageous!	20000
Insane Drift!	50000
Drift King!	100000

III.7.1.2. Sprint

A sprint röviden összefoglalva egy A-tól B pontig tartó verseny, aki először lépi át a célvonalat, megnyeri az adott versenyt.

III.7.1.2.1 Az irányítás

A sprint versenyek irányítása a teljesen alap Need for Speed: Underground irányításával egyezik meg, itt tehát nincs semmiféle módosító tényező. A gyorsítás/fékezés, illetve a kanyar gombok mellett a kéziféket fogod a legtöbbet használni.

III 7.1.2.2. A pályák

A sprint pályák egyik ponttól a másikig tartanak, egy köztes útszakaszt a játékos elé téve. Olyan szempontból könnyebb, mint a körverseny, hogy csak egyszer kell végig menned a távot, ám éppen ezért hátrányai is vannak. A pálya nem tanulható meg igazán (első játszásra), hiszen nem kell rajta újra és újra körbemenni. Ráadásul mivel egyszeri távról van szó, a kisebb hibák is megbosszulhatják magukat, ha ugyanis elrontasz valamit, nincs rá még több köröd, hogy helyrehozd a hibát. Minden sprint pályán található számos kisebb-nagyobb rövidítés, melyekre az Underground mód elemzésénél még részletesebben is kitérünk.

III.7.1.2.3. A megfelelő autó

Mivel a legtöbb sprint pálya eléggé kanyargós, a legjobb választása egy olyan autó, mely jól irányítható, és megfelelő a gyorsulása is. A nagy végsebességet ugyanis ezeket a pályákon nem mindig lehet kihozni, sokkal fontosabb a kanyarok utáni kigyorsítás. A legjobb autó a játékban az ilyen pályákra a Nissan Skyline, illetve az Acura NSX, melyek rendelkeznek ezekkel a paraméterekkel.

III.7.1.2.4. A forgalom és az ellenfelek

Az ellenfelek leszerelése még akkor is lehetséges a sprint pályákon, ha némileg gyorsabbnak tűnnek, mint a te autód. Csak használd ki a pálya adottságait: szorítsd vagy lökd neki ellenfeledet egy olyan pálya akadálynak, melyben biztos hogy fennakad, és nem tud követni. A forgalom a sprint versenymód esetében is ugyanúgy az ellenfelünk, ám nem olyan veszedelmes, mint például a drag-nál. Egyszerűen csak oda kell figyelni az úton ténfergő kocsikra, s habár ez nem mindig jöhet össze, de lehetőség szerint kerüld ki őket. Egy-egy ütközés itt nem jelenti feltétlenül a verseny újrakezdését, ám számos nehézséget okoz, és jó sok lemaradást szedhetsz össze vele.

III.7.1.3. Drag

III.7.1.3.1. Drag a valóságban

A drag a gyorsulási autó -vagy motorversenyzés egy olyan formája, ahol a versenyzők egy rövid és általában egyenes távot tesznek meg a lehető legrövidebb idő alatt, és a lehető legnagyobb sebességgel. Egy-egy drag versenyen általában két autó indul egymás ellen, és az nyer, aki elsőnek lépi át a célvonalat. A teljesítendő távok 200 métertől egészen akár egy kilométerig is terjedhetnek, a legnépszerűbbek azonban egyértelműen a 400 méteres versenyek. Az ilyen versenyek valóban megmutatják egy-egy autó gyorsulását és végsebességét, valamint fontosak a pilóta képességei is, ugyanis hatalmas odafigyelést és tudást igényel az ilyen nagy sebességű versenyzés. Habár a pilótának nem kell kanyarokat bevennie, vagy védekeznie az ellenfelével szemben, ám nagyon ismernie kell az autót amivel versenyzik, s nagyon pontos váltásokkal, és gázadással kell gyorsulnia.

A drag versenyeken részt vevő autók különböző osztályokba vannak sorolva a hengerűrtartalom, a hengerek száma, az autót ért küldő modifikációk szerint, ám természetesen számít a turbó és a nitró használata is. Az ilyen versenyekre felkészített autók általában jóval könnyebbek és erősebbek az eredeti modelleknél. Az ilyen versenyeken elindulni szándékozó autósok általában hosszú évekig fejlesztik járművüket, hogy végül teljesíthessék a belépéshez szükséges feltételt: 10 másodpercen belül kell lefutni a négyszáz méteres távolságot. Ez igen gyorsnak tűnhet, ám érdekességként álljon itt a világrekord: a 400 méteres futamot mindössze 3,5 másodperc alatt teljesítette egy rakéta meghajtású „autó".

Napjainkban a drag versenyek egyre népszerűbbek, annak köszönhetően, hogy egyre többen alakítják át sima hétköznapi autójukat. Ez lehet csak annyi, hogy egy új kipufogót tesznek az autóra, de akár lehet kimerítő teljesítmény fokozás is, kezdve a motor kapacitásának megnövelésétől, a turbó és a nitró hozzáadásáig minden. Általában a gyári karosszéria elemeket is érdemes lecserélni külső gyártók könnyített elemeivel a jobb gyorsulás elérésének érdekében. A legtöbbek számára a drag egyszerű hobbi, és szeretet az autók, és az autók bütykölése iránt. Ám komolyabb szinten nagyon költséges és sok időbe is kerül, így páran komolyabb, üzleti szinten foglalkoznak a gépek átalakításával. Az őrület már odáig fajult az Egyesült Államokban, hogy az olyan területeken, ahol nincs rendes gyorsulási pálya, egyszerű közutakat vesznek igénybe az ilyen versenyek lebonyolítására.

Az autókat különböző kategóriákba sorolják teljesítmény, turbó vagy nitró használat szerint, s több fordulóban is kell indulniuk a 400 métert nél hosszabb versenyeken. Természetesen mindig a legjobb időt futó versenyző kerül be a következő etapba, míg a végén valaki megnyeri a rangadót. A díjak és a pénzjutalom elmaradhatatlan, ám az igazi versenyzőt leginkább a dicsőség, és maga a versenyzés élteti. Egy hétköznapi autó rendesen tuningolva, turbóval és nitróval akár a 230 km/órás sebességet is elérheti, s így 10 másodpercen belül teljesítheti a 400 méteres távot.

Habár még mindig sokan illegális formában, utcákon versenyeznek éjszakánként, már nagyon rég óta szervezetek szankcionálják és rendezik a hivatalos drag futamokat. Európában az FIA 1997-től tette hivatalossá ezt a versenyformát, és közösen az észak-amerikai futamokat felügyelő NHRA-val számos eseményt bonyolítanak le. A számos különböző osztály között, melyekbe a versenygépeket besorolják, igazából öt a hivatalosan elfogadott:

Top Fuel Dragster (TF/D): a legnagyobb teljesítményű, s a legkevésbé autóra hasonlító járművek tartoznak ide.

Top Fuel Funny Car (TF/FC): szinte megegyeznek az előzővel, csak nagyon picit kisebb a teljesítmény.

Pro Modified (Pro Mod): néhány motorikus megkötés illeti ezt a kategóriát. A kompresszoros autók motorja maximum 8,6 literes lehet, míg a nitrós kocsik esetében ez a szám 12,1 liter.

Pro Stock: az ebben a kategóriában induló autóknál követelmény, hogy rá lehessen ismerni a kocsi eredeti típusára. A motor teljesítményét érintő szankciók itt is jelen vannak: az NHRA szabályzata szerint maximum 8,2 literes erőforrás használható.

Pro Stock Bike: erősen módosított motorbiciklik indulnak itt.

Léteznek olyan versenyfajták, melyben különböző kategóriájú autók együtt is indulhatnak. Ilyenkor általában úgy bonyolítják le, hogy a gyengébbik járgány indul először, és az erősebbik csak egy meghatározott idővel utána, ezzel kiegyenlítve az erőviszonyokat. Sőt, ezen a vonalon tovább haladva létezik egy úgynevezett „dial-in" versenytípus is.
A dial-in egy olyan idő, melyet a versenyző mond, az alapján, hogy neki mennyi időbe fog kerülni a táv teljesítése. A bemondott idők alapján a lassabb autó előnyt kap, így aztán ha mindketten tökéletesen teljesítenek, akkor pont egyszerre kell átlépniük a célvonalat. Ha valamelyik versenyző gyorsabban ér be, mint a megadott ideje, azt kitöresnek (brake out) hívják, s azonnal diszkvalifikálással jár. Amennyiben mindkét versenyző átlépi a dial-in időket, úgy az nyer, aki ezt kevesebbel tette. Ennek a szabályzatnak köszönhetően sokkal inkább előtérbe kerülnek a pilóták képességei, és háttérbe szorul az autóra költött pénzmennyiség. Így ez a versenyfajta különösen népszerű a sima „hétvégi" autósok körében is.

Természetesen minden autónak meg kell felelnie egy bizonyos biztonsági követelménynek ahhoz, hogy elstartolhasson. Létezik egy olyan szervezet is (National Electric Drag Racing Association, avagy NEDRA), melyek elektromos autókat indítanak olyan erős benzines autók ellen, mint a Dodge Viper, vagy a régebbi klasszikus amerikai izomautók.

Sebesség tekintetében természetesen a Top Fuel Dragster autók vezetnek. Ezek az 530 km/h sebességet is gyakran elérik, mellyel a leggyorsabban gyorsuló járművek a Földön. Gyorsabbak az űrhajók indító rakétáinál, sőt az anyahajókról felszálló, katapultáló szerkezettel startoló vadászgépeknél is. Ha veszünk egy folyamatosan 320 km/órás sebességgel közlekedő autót, mely átmegy a start vonalon, s abban a pillanatban elindul egy Top Fuel Dragster is, ám álló helyzetből, az utóbbi még akkor is előbb érne be a célvonalon a 400 méteres távolság végén.

Versenyek előtt általában bevett szokás, az úgynevezett „burnout", amikor a hátsó kerekekre vizet tesznek, majd a fék benyomásával kipörgetik. A pillanatok alatt eszméletlen forrósága hevülő gumi elpárologtatja a vizet, így hatalmas füst keletkezik. Ezután az autók felállnak a starthoz, mely folyamatot az úgynevezett karácsonyfa segíti. Ezen találhatóak meg azok az égők mindkét versenyző számára, melyen jelzik, hogy mikor álljon meg (mikor közel ért a vonalhoz), majd azt is, hogy mikor kezdődhet a verseny. A nitróval felszerelt autók esetében szokás az úgynevezett „nitró tisztítás" a verseny előtt. Ez annyit jelent, hogy a pilóta egy gomb nyomására a gáz állapotban leledző nitró kisziváros, majd folyékony állapotban keveredve az üzemanyaggal elősegíti a megfelelő keverék beáramlását a motorba még a start előtt.

A verseny során a legfontosabb szabály, hogy a versenyző ne menjen át az ellenfele sávjába, ez ugyanis azonnali kizárással jár, csak úgy, mint a korai rajt. Előfordulhat dupla kizárás is, ha az egyik elrontja az indulást, a másik pedig sávot vált. Ekkor a hibás rajtot vétő nyeri meg a versenyt. Szinte minden drag versenyen induló autó manuális váltóval rendelkezik, ugyanis nagyon pontos és jó váltásokra van szükség, melyek ráadásul minden egyes kocsinál teljes mértékben eltérőek. A célba érés sem mindig úgy történik, hogy a pilóta egyszerűen csak teljes sebességgel átgázol a célvonalon, főleg a fentebb említett dial-in versenyeknél. Gyakran előfordul, hogy a versenyző a célvonal előtt lefékez, hogy ne lépje át az általa megadott időt.

III.7.1.3.2. Drag a játékban

A drag egy gyorsulási verseny, ahol limitált kontrollod van az autó felett. A cél megfelelő váltásokkal és minél nagyobb sebesség elérésével elsőként beérkezni a célba, mindehhez azonban a sima versenyekhez képest erősen más környezetet, felhasználói felületet, pályákat és fizikát kap a játékos.

III.7.1.3.2.1. Az irányítás

A drag versenyek irányítása teljesen különbözik a sima versenyek, vagy a drift irányításától, ugyanis nem kapsz teljes kontrollt az autó felett. A gyorsulás és a fékezés természetesen a kívánt hatást éri el, ám a jobbra-balra történő kormányzás hatására a kocsi csak sávokat vált. Szintén fontos különbözőség, hogy a drag versenymódban, függetlenül attól, hogy korábban mit állítottál be, mindenképp manuális váltóval kell menned, ezeknek a versenyeknek a legfontosabb eleme ugyanis a pontos váltás. Ehhez több elem is segítséget nyújt a felületen: bal oldalra nagyba kikerült a fordulatszámmérő, melyen a tű három különböző színt vehet fel: kék, zöld, majd piros. Ugyanezeket a színeket veszi fel az interfészen középen látható kis karika is. Mindkettő egy célt szolgál: segíti a megfelelő váltás pillanatának elkapását. Ha ugyanis a szín kék, a váltás még túl korai. Ha ekkor váltasz, akkor egy „Short Shift" feliratot kapsz, s a sebességed jelentősen visszaesik. Ha éppen akkor váltasz, mielőtt a kék szín zöldbe váltana, akkor egy „Good Shift" jelzi, hogy jól sikerült a váltás. A legjobb azonban akkor váltani, amikor a tű és a pötty színe egyaránt zöld, ekkor egy „Perfect Shift" felirat jelzi, hogy tökéletesen sikerült a művelet. Ha azonban lemaradsz, és a szín már pirosba ért, akkor az „Over Rev" felirat figyelmeztet, hogy túl későn sikerült kapcsolni. Fontos, hogy a startkor egyesbe magától vált be a játék, azonban az indulási fordulatszámot neked kel jól belőni, s ez a drag versenyek egyik legfontosabb momentuma. Amennyiben ugyanis a rajtot nem megfelelően kapod el, később nagyon nehézzé válik behozni a lemaradást. Ez a művelet sajnos PC billentyűzeten elég nehéz, kormányon, joypad alkalmazásával, illetve kontrollerrel jóval könnyebb. Hogyha egyáltalán nem váltasz, ám a gázt nyomod, úgy az autó motorja hamar fel fog robbanni, melyet az „Engine Blown" felirat jelez számodra. Ekkor a versenyt elölről kell kezdeni.

III.7.1.3.2.2. A pályák

A drag pályák is különlegesek, s jelentősen eltérnek minden más versenytípus pályájától. A legfontosabb különbség nyilvánvalóan az, hogy ezek általában teljesen egyenes pályák, vagy csak néhány nagyon pici görbület található bennük, melyek nem befolyásolják a maximális se-

besség elérését. A pályákon számos akadály, holt sáv és egyéb érdekesség is található. Előfordulhat például, hogy az a sáv, melyben versenyzel, egy idő után megszűnik, kénytelen leszel átmenni egy másikba. Gyakoriak a különböző ugratók is, illetve a széttörhető akadályok, melyek igazából nem akadályoznak a versenyben, csak a látványhoz tesznek hozzá.

III.7.1.3.2.3. A forgalom és az ellenfelek

A drag versenymódban az ellenfeleken kívül maga a forgalom is nagy ellenség, hiszen ilyen sebesség mellett egyetlen hiba, egyetlen ütközés, és azonnal kezdheted is elölről a futamot. Így egy-egy drag verseny, habár nem hosszú, mégis hatalmas odafigyelést, és jó reflexeket kíván meg. Az ellenfelek a verseny kezdetekor a melletted lévő sávokból indulnak, s a verseny elején általában simán mindenki megy a saját kis útvonalán. Később azonban elkezdenek előzgetni és sávot váltani, s te is rá fogsz erre kényszerülni. Korábban a drift versenymód taglalásakor már említettük, de elmondjuk újra, hogy mindenképpen érdemes a bumper kameraállásból játszani. Ennek az egyik előnye az is, hogy lehetőséged van visszapillantó tükröt használni, ami a drag versenyekhez nélkülözhetetlen. Amennyiben ugyanis sikerül mindenkit megelőznöd a verseny első felében, a legfontosabb dolog, hogy magad mögött tartsd a mezőnyt, s ez még akkor is lehetséges, ha valamelyik ellenfeled gyorsabb nálad. Ha látod a visszapillantó tükörben, hogy közeledik, egyszerűen csak válts át az ő sávjába, és ne hagyd, hogy elédkerüljön. Ha sávot vált, akkor ne hezitálj, válts te is, s egyáltalán ne zavarjon, ha egy picit meglököd, sőt! Az agresszív viselkedés néha nagyon hasznos lehet a drag versenyek alatt. A forgalom szintén nagyon fontos tényező. Könnyen véget vethet a futamodnak egy rosszkor odatévedő kocsi, melyre felkenődve azonnal lehet is újraindítani a futamot, ám azt sem szabad elfelejteni, hogy ez ki is használható, és ellenfeleink is ugyanúgy beléjük szaladhatnak, ahogyan te!

III.7.1.3.2.4. Drafting

A Need for Speed: Underground remek fizikai motorja lehetőséget ad arra is, hogy kihasználd azt, amit a valóságban is a legtöbb autósportban kihasználnak: a szélárnyékot. Ez minden egyes versenytípusban elérhető a drift kivételével, ahol nem lenne értelme. Tulajdonképpen annyit jelent, hogy közvetlenül az ellenfeled mögé állva egy olyan helyre jutsz, ahol nincs szembeszél, azt ugyanis az ellenfeled autója kitéríti előled, s ennek köszönhetően sokkal gyorsabban tudsz menni, mint egyébként. A draftolás tehát lényegében az, amikor húzatod magad az ellenfeleddel. Egy-egy ilyen draft során felgyorsulva, majd sávot váltva könnyedén előzheted meg versenytársaidat.

III.7.1.3.2.5. A megfelelő autó

Mindezek fényében fontos a megfelelő autó kiválasztása a drag versenyekre. Nyilvánvalóan a legfontosabb tényező a gyorsulás és a végsebesség. A verseny kezdetekor az autó gyorsulása számít a legtöbbet, hiszen egy jól gyorsuló autóval könnyedén otthagyhatod az ellenfeleidet a start után. Később azonban a végsebesség veszi át a főszerepet a halálos iramú színjátékban, s a verseny végén bizony ez is sokat nyom a latba. Az irányíthatóság egyáltalán nem számít. Mindezeket összevetve a legjobb autó, ami a játékban a drag versenymódra használható a Nissan Skyline.

III.7.1.4. Circuit

A circuit versenytípus takarja a klasszikus körversenyeket. Adott egy pálya, melyen versenytől függően adott mennyiségű kört kell végig menni. Aki az utolsó kör végén elsőként ér célba, megnyeri a versenyt.

III.7.1.4.1. Az irányítás

A circuit versenyek irányítása a teljesen alap Need for Speed: Underground irányítással egyezik meg, itt tehát nincs semmiféle módosító tényező. A gyorsítás/fékezés, illetve a kanyar gombok mellett a kéziféket fogod a legtöbbet használni.

III.7.1.4.2. A pályák

A circuit pályák a város bizonyos pontjain körbefutó pályák, számos olyan elemet, objektumot lehet felfedezni, melyek egy város részét képezik a való életben is. Ezeket az elemeket felhasználhatod arra, hogy segítsenek neked, ám természetesen akadályozhatnak is. Különösen érdemes figyelni például az utak közepén néha elhelyezkedő faültetvényekre, melyek azonnal megfogják az autót, és így jelentős lemaradást szedhetsz össze, de ugyanúgy fenn lehet akadni különböző építkezési elemeken, vagy akár az alagút belsejében lévő kivágásokon is. Mindezeknek azonban neki is lökheted ellenfeleidet, hogy ezáltal ők szedjenek össze jelentős lemaradást hozzád képest. Amennyiben tehát egy különösen nehéz és hosszú circuit versenyt játszol, érdemes a terep adta lehetőségeket minél jobban igénybe venni. A másik fontos elem, mely könnyebben hozzásegíthet a győzelemhez, a rövidítés. A circuit pályák mindegyikén számos kisebb-nagyobb levágás található, melyekkel egy csapásra ellenfeleid elé kerülhetsz, vagy ha egyébként is vezetted a mezőnyt, még nagyobb előnyre tehetsz szert.

III.7.1.4.3. A forgalom és az ellenfelek

A circuit versenymód három (vagy kevesebb) ellenfele ellen fogod vívni a játék legnehezebb csatáit, és a több körön át tartó folyamatos odafigyelés rengeteg energiát kíván. A circuit előnye, hogy ha kisebb hibákat vétesz, azt a hátralévő körökben ki tudod javítani, és be tudod hozni a hátrányodat. Érdekes ugyanis, hogy amikor az ellenfelek tetemes előnyre tesznek szert, egy picit lelassulnak, hogy ezzel adjanak esélyt arra, hogy némileg utolérhesd őket. Viszont ezzel szemben, ha az utolsó körben rontod el a futamot, akkor gyakorlatilag kárba vész az előtte megtett számos kör. Szerencsére azonban a körözésnek hála a pályák hamar kiismerhetőek, így megfelelő odafigyeléssel hibamentesen és gyorsan tudsz majd rajtuk végigmenni. A forgalom intenzitása ezeken a versenyeken is változó lehet, ám akár a sprint esetében ha odafigyelsz, akkor néhány idegesítő ütközés kivételével nem okozhatnak különösebb gondot.

III.7.1.4.4. A megfelelő autó

Mivel a legtöbb circuit pálya eléggé kanyargós, a legjobb választás egy olyan autó, mely jól irányítható, és megfelelő a gyorsulása is. A legjobb autó a játékban az ilyen pályákra a Nissan Skyline, illetve az Acura NSX, melyek rendelkeznek ezekkel a paraméterekkel.

III.7.1.4.5. A taktikázás lehetősége

Persze valamilyen szinten az összes versenytípus esetében lehetőség van a taktikázásra, ám a sok kör és a viszonylag hosszú versenyek, és nagy versenytáv miatt leginkább a circuit versenymódban adódik erre lehetőséged. Fontos például szem előtt tartani, hogy nem kell minden körben az első helyen végezni, ezért bőven elég, ha akár csak a második helyen körözgetsz az ellenfeled mögött, esetleg még olyan szinten is, hogy teljesen mögé húzódva a drafting lehetőségét kihasználva (lásd bővebben a drag versenytípusnál) húzatod magad, majd csak az utolsó körben előzöd meg.

III.7.1.5. Lap Knock-Out

A lap knock-out gyakorlatilag a circuit versenymódnak felel meg egy apró, ám annál fontosabb változtatással. Az alapszabályok annyiban módosultak, hogy ezúttal nem a körök végén a beérkezés sorrendje szerint alakul ki a verseny végeredménye, hanem minden egyes körben kiesik az utolsó helyezett, így körről körre egyre csak csökken a versenyben lévők száma, míg az utolsó körre már csak te maradsz és

egy vetélytársad. Ekkor természetesen az nyer, aki kettőtök közül először lépi át a célvonalat.

III.7.1.5.1. Az irányítás
A circuit versenyek irányítása a teljesen alap Need for Speed: Underground irányítással egyezik meg, itt tehát nincs semmiféle módosító tényező. A gyorsítás/fékezés, illetve a kanyar gombok mellett a kéziféket fogod a legtöbbet használni.

III.7.1.5.2. A pályák
A lap knock-out versenyek a circuit pályákon zajlanak. A circuit pályák a város bizonyos pontjain körbefutó kijelölt utak, melyeken számos olyan elemet lehet felfedezni, melyek egy város részét képezik a való életben is. Ezeket az elemeket felhasználhatod arra, hogy segítsenek neked, ám természetesen akadályozhatnak is. Különösen érdemes figyelni például az utak közepén néha elhelyezkedő faültetvényekre, melyek azonnal megfogják az autót, és így jelentős lemaradást szedhetsz össze, de ugyanúgy fennt lehet akadni különböző építkezési elemeken, vagy akár az alagút belsejében lévő kivágásokon is. Mindezeknek azonban neki is lökheted ellenfeleidet, hogy ezáltal ők szedjenek össze jelentős lemaradást hozzád képest. Amennyiben tehát egy különösen nehéz és hosszú circuit versenyt játszol, érdemes a terep adta lehetőségeket minél jobban igénybe venni. A másik fontos elem, mely könnyebben hozzásegíthet a győzelemhez, a rövidítés. A circuit pályák mindegyikén számos kisebb-nagyobb levágás található, melyekkel egy csapásra ellenfeleid elé kerülhetsz, vagy ha egyébként is vezetted a mezőnyt, még nagyobb előnyre tehetsz szert.

III.7.1.5.3. A megfelelő autó
Mivel a legtöbb circuit pálya eléggé kanyargós, a legjobb választása egy olyan autó, mely jól irányítható, és megfelelő a gyorsulása is. A legjobb autó a játékban az ilyen pályákra a Nissan Skyline illetve az Acura NSX, melyek rendelkeznek ezekkel a paraméterekkel.

III.7.1.5.4. A taktikázás lehetősége
Nagyon óvatosan kell taktikáznod a lap knock-out versenyeken, ugyanis minden körben az utolsó helyezett kiesik, tehát alapvetően egy cél lebegjen a szemed előtt egészen az utolsó körig: nem szabad a mezőny legvégén átlépned a célvonalat. Onnantól kezdve mindegy, hogy hányadik helyezettként haladsz át a célvonalon egészen a végső körig, amikor már csak ketten vagytok az ellenfeleddel. Ebben az egy körben kell őt megverni, tehát mindent bele kell adni a versenyzésbe.

III.7.1.6. Time-Trial
A time-trial versenytípus lényegében egy versenyfutás az idővel. Egyedül vagy a pályán, s maga a pálya, illetve a forgalom az egyetlen ellenfeled. A feladatod, hogy a megadott idő lejárta előtt érj be a célba.

Mivel a time-trial versenyek a sprint pályákon zajlanak, így amit ott írtunk, az egyben igaz itt is. A sprint pályák egyik ponttól a másikig tartanak, egy köztes útszakaszt a játékos elé téve. Olyan szempontból könnyebb, mint a körverseny, hogy csak egyszer kell végig menned a távot, ám éppen ezért hátrányai is vannak. A pálya nem tanulható meg igazán (első játszásra), hiszen nem kell rajta újra és újra körbemenni. Ráadásul mivel egyszeri távról van szó, a kisebb hibák is megbosszulhatják magukat, ha ugyanis elrontasz valamit, nincs rá még több köröd, hogy helyrehozd a hibát. Minden sprint pályán található számos kisebb-nagyobb rövidítés, melyekre az Underground mód elemzésénél még részletesebben is kitérünk.

III.7.1.7. Tournament
A tournament, vagyis a bajnokság versenyek sorozata. Ezek nem csak sima versenyek, de akár drag vagy drift futamok sorozata is lehetnek. A tournament előnye, hogy habár több versenyt kell lefutnod, mégis tetemes pénzösszeget kaszálhatsz vele, ráadásul egyáltalán nem szükséges minden versenyen az első helyen végezned (erről bővebben A taktikázás lehetősége) bekezdés alatt.

III.7.1.7.1. A pontozási rendszer
A bajnokság tehát versenyek sorozata. Minden verseny végén a helyezettek sorrend szerint pontokat kapnak, majd az összes verseny végeztével kialakult összpontszám szerint derül ki a végeredmény.

A pontozás a következő rendszer szerint alakul:
- 1. - 8 pont
- 2. - 6 pont
- 3. - 4 pont
- 4. - 2 pont

A versenyben résztvevők közül tehát az első helyezett 8 pontot, a második 6 pontot, a harmadik 4 pontot, míg a negyedik 2 pontot tehet zsebre egy-egy verseny végeztével. Ezekből a pontokból alakul ki tehát aztán a végeredmény.

III.7.1.7.2. A taktikázás lehetősége
A legtöbb taktikázásra a tournament ad lehetőséget, habár ez nem klasszikus értelemben vett versenytípus, hanem inkább egy bizonyos versenytípusba tartozó versenyek összefűzése. A pontozási rendszer miatt tehát nem szükséges minden versenyen az első helyen végezned, sőt tulajdonképpen úgy is megnyerhetsz egy bajnokságot, hogy közben egy versenyt sem nyersz meg. Egyszerűen csak kövesd nyomon minden verseny után az eredménytáblát, hogy lásd kinek hány pontja van, s így pontosan tudod majd, hogy legalább mit kell teljesíteni a következő versenyen. A tournament-ekért járó jutalmaknak semmi köze ahhoz, hogy az alatta zajló versenyeken hányadik helyezést érsz el, egyedül csak a bajnokság végeredménye számít.

III.7.2. Az Underground mód versenyei
Az Underground móban összesen 112 verseny szerepel, habár a jobb felső sarokban csak 111-et írnak. Ha mindehhez hozzászámoljuk a bevezető versenyt is, akkor összesen 113 menetet játszhatsz le az Underground mód során. Néhány versenynél újra és újra leírtuk ugyanazt, amit már esetleg korábban megemlítettünk, ám fontosnak tartottuk, hogy ne kelljen folyton ugrálni a könyvben, hanem egy adott versenyre ránézve rögtön el tudd olvasni, hogy mit is kell tenni.

III.7.2.1. Bevezető verseny
Mindenek előtt egy bevezető versenyt kell megnyernünk ahhoz, hogy elkezdhessük karrierünket. Ez mellesleg az egyetlen verseny az Underground módban, ahol egy bonusz autóval adódik lehetőségünk menni, melyen ráadásul nitró is van, így ne felejtsd el használni, ám érdemes egészen az utolsó körig tartalékolni! A verseny nem nehéz, így ha nem tudod elsőre megoldani, másodikra biztos sikerülni fog. Ez a bevezetés igazából arra jó, hogy lásd, milyen jellegű tuningolt autók várnak rád a karrier mód további részében, valamint némileg hozzászoktat a játék fizikájához, vezetési stílusához.

III.7.2.2. Jose's Got Your Back (1/111)
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Olympic Square
- Körök száma: 2
- Küldő: Jose
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: a verseny egyáltalán nem nehéz, ráadásul ugyanazon a pályán kell menned, ahol az előző versenyt már sikeresen lezavartad. A különbség annyi, hogy ezt már a saját új verdáddal kell teljesíteni. Ha elég bátor vagy érdemesebb belevágni közepes, vagy nehéz fokozaton, így rögtön némileg több pénzt szerezni a karrier elején. Verseny után rögtön érdemes is néhány vizuális tuningot elhelyezni a járműveden az itt nyert pénzből. Rövidítési lehetőség adódik nem sokkal a start után egy széles balra fordulóban, melynek a végén, ha egy kicsit lelassítasz, meglátod a rejtett utat, mely jóval egyenesebb, s így nagyobb sebességet tudsz rajta elérni.

III.7.2.3. Last One There Is A Rotten Egg (2/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Liberty Gardens
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: ismét érdemes lehet megpróbálni közepes fokozaton, ugyanis megint egy viszonylag könnyű versenyről van szó. Ne feledd, hogy sprint pályával van dolgod, így fontos, hogy ne maradj le túlzottan, mivel nincs idő behozni az ellenfeleket. A pálya több rövidítési lehetőséget is kínál. Az első kanyar után ha jobbra nézel, azonnal meglátod az elsőt, melyen jóval kisebb a forgalom, így viszonylag egyszerűbb közeledni rajta, mint a rendes pályán. Ezt követően miután átmentél azon a részen, ahol a pálya a forgalom szintje alá megy, jobbra fogsz látni egy narancssárga jelzést a pálya szélén. Ez jelzi a következő rövidítési pontot, mely egy jóval egyenesebb pályaszakaszra vezet. Amikor belépsz a sárgán kivilágított alagútba, érdemes a jobb szélső úton haladni, majd az alagút végeztével átmenni, és a bal szélen tovább haladni.

III.7.2.4. It's All About Style And Finesse (3/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 1
- Körök száma: 4
- Küldő: Dirt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: megnyered a Drift Track 1 pályát

Tippek/trükkök: az első drift versennyel akkor van a legkönnyebb dolgod, ha kezdő autónak a Miata-t választottad. Ez ugyanis hátsó kerék meghajtású, és egyébként is nagyon használható a kezdeti drift versenyek teljesítésére. A pálya teljesen egyszerű négyzet alakú, így érdemes a kanyarokban elkezdeni driftelni, és azokat összekötni az egyenesekben. Az első helyezés nagyon könnyen megszerezhető még akkor is, hogyha nem kötöd össze a csúszásokat, pusztán csak a kanyarokban történő brillírozásra mész rá.

III.7.2.5. The Perfect Shift (4/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: 14th and Vine Reverse
- Küldő: Klutch
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2003 Mitsubishi Lancer ES autót, kinyitja a 14th and Vine Drag Track - Reverse pályát

Tippek/trükkök: az Underground mód legelső drag futamához érkeztél el. Az ellenfeleid Carl (Miata), Daryl (Golf) és Klutch (Neon), őket kell legyőznöd egy egyszerű gyorsulási futamon. A lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ezt a PC billentyűzettel elég nehéz megoldani, ám a kontroller analóg karának használatával remekül kivitelezhető. Ha minden jól megy, és a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni, akkor semmi problémád nem adódhat az első helyezés megszerzésével. Ezen a drag versenyen még nem lesz dolgunk a forgalommal, így semmi nem akadályozza a zavartalan versenyzést.

III.7.2.6. Last Place Is A Bad Place To Be (5/111)

- Verseny típusa: Lap Knock-Out
- Pálya: Olympic Square Reverse
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: kinyitja az Olympic Square Circuit Track - Reverse pályát

Tippek/trükkök: a lap knock-out versenymód szabályai szerint minden körben, aki utolsóként lép át a célvonalon, kiesik a versenyből. Ennek megfelelően igyekezned kell sosem utolsónak lenni, de a legjobb, ha mindig az élen maradsz, ekkor ha hibázol is, még helyre tudod hozni. A verseny igazán csak hard fokozaton jelenthet komolyabb kihívást, egyébként nem lehet probléma vele. Érdemes figyelni rá, hogy ezen a pályán találkozunk először komolyabb forgalommal.

III.7.2.7. Rookie Tournament (6/111)

- Verseny típusa: Tournament
- Körök száma: 2
- Versenyek száma: 3
- Pályák: Olympic Square, Olympic Square Reverse
- Küldő: Samantha
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 1 Engine/Exhaust Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 1 DriveTrain Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 1 Tire Packages tuningot

Tippek/trükkök: az első tournament megmérettetéshez érkeztél el. Ne feledd, hogy nem kell minden versenyt az első helyen befejezned ahhoz, hogy megnyerd a bajnokságot, és vele az első helyezettnek járó pénzjutalmat. Rövidítési lehetőség adódik nem sokkal a start után egy széles balra fordulóban, melynek a végén ha egy kicsit lelassítasz meglátod a rejtettebb utat, mely jóval egyenesebb, s így nagyobb sebességet tudsz rajta elérni. A pályát visszafelé is le kell játszani.

III.7.2.8. TJ's Time Trial (7/111)

- Verseny típusa: Time-Trial
- Pálya: Liberty Gardens Sprint Track - Reverse
- Küldő: TJ
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Liberty Gardens Sprint Track - Reverse pályát
- Pénzjutalom: 150

TJ's egyedi jutalma (választható):

- Engine/Exhaust Package (Increase Acceleration)
- Drivetrain Packages (Increase Handling)
- Tires (Increase Handling)

Tippek/trükkök: a pálya a már korábban már megismert Liberty Gardens, ám ezúttal fordítva kell teljesítened. Mivel ezúttal egy time-trial-ról van szó, az idő a legnagyobb ellenséged, valamint a forgalom,

hiszen más pilóták nincsenek rajtad kívül. Így meg kell próbálnod nagyobb hibák nélkül a lehető leggyorsabban beérni a célba, még mielőtt az idő lejárna.

III.7.2.9. Atlantica Challenge (8/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Atlantica
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 525/750/900
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2003 Ford Focus ZX3 autót, kinyitja az Atlantica Circuit Track pályát

Tippek/trükkök: a versenyt egy csatornaszerűségben kezded, melynek a végénél különös odafigyelést igényel, hogy ne csapódj a falhoz. Ahogy kijöttél, haladj a jobb oldalon, ahol meg fogod látni az első rövidítési lehetőséget, melyet érdemes is kihasználni. Maga a rövidítés is két sávon történhet, melyek közül érdemes szintén a jobb oldalit választani a simább terep miatt.

III.7.2.10. All Go, No Show! (9/111)

- Verseny típusa: Drag Tournament
- Versenyek száma: 3
- Pályák: 14th and Vine Reverse
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 1 E.C.U. and Fuel System, kinyitja a Performance Upgrade Level 1 Turbo Packages, kinyitja a Performance Upgrade Level 1 Brake Kits, kinyitja a 14th and Vine Construction Drag Track Reverse pályát

Tippek/trükkök: a lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ezt a PC billentyűzettel elég nehéz megoldani, ám a kontroller analóg karának használatával remekül kivitelezhető. Ha minden jól megy, és a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni, akkor semmi problémád nem adódhat az első helyezés megszerzésével. Ezen a drag versenyen még nem lesz dolgunk a forgalommal, így semmi nem akadályozza a zavartalan versenyzést.

III.7.2.11. Olympic Knockout (10/111)

- Verseny típusa: Lap Knock-Out
- Pálya: Olympic Square Reverse
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 525/750/900
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: ismét egy lap knock-out pálya. Ne feledd, hogy egyik körben sem szabad utolsóként
átérned a célvonalon, különben kiesel a versenyből, és kezdheted elölről. Rövidítési lehetőség adódik nem sokkal a start után egy széles balra fordulóban, melynek a végén ha egy kicsit lelassítasz meglátod a rejtettebb utat, mely jóval egyenesebb, s így nagyobb sebességet tudsz rajta elérni. A pályát visszafelé is le kell játszani.

III.7.2.12. Drop the Klutch! (11/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Highway 1
- Küldő: Klutch
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 525/750/900
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Highway 1 Drag Track pályát

Tippek/trükkök: a pályán van forgalom, ráadásul az ellenfelek is keményen sávokat váltanak. Egy apró hiba és könnyen felkenődhetsz valamelyik lassan közlekedő vagy éppen a sávba bejövő közforgalmi autóba, így hát te is váltogass sávot, amennyiszer csak kell. Használd a draft lehetőséget, vagyis kerülj az ellenfeled szélárnyékába, húzasd fel magad vele szép nagy sebességre, majd előzd meg. A pálya maga szinte teljesen egyenes, s mentes a különböző trükköktől, így egyedül a forgalom zavarhatja meg a versenyzés nyugodtságát.

III.7.2.13. Cross-town Hustle (12/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Broadway Sprint Track
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 525/750/900
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Broadway Sprint Track pályát, kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Decals tuningot

Tippek/trükkök: az ellenfeleid a Lancer-t vezető Carla, a GTI-ben ülő Rosie és a Miata-t terelgető Stefan.
Mivel sprint versenyről van szó, egyszeri távot kell teljesítened, s a végén a többiek előtt beérned a célvonalba. Ezen a pályán viszont inkább nem ajánlott az első rövidítés használata. Ez akkor jön el, amikor elérkezel a kínai stílusú kerthez. Itt ugyanis fűvön kellene menni, ami nagyon csúszóssá teszi a dolgokat, ráadásul többször is erősen fékezni kell. A kínai rész után egyenesen kellene menni, hogy egy útlezárást áttörve egy másik rövidítéshez juss, ám mivel ott is nagyon könnyű hibázni, ezért érdemesebb inkább a szabvány aszfaltcsíkot használni a közelekedésre. Az utolsó levágási lehetőség nem olyan sokkal a pálya vége előtt következik el: balra le tudsz szabni a szabvány nyomvonalból egy kicsit, így nem kell végigmenned azon a hosszú jobbos kanyaron.

III.7.2.14. Time To Get Dirt-y (13/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 2
- Körök száma: 4
- Küldő: Dirt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 525/750/900
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: egy nagyon picit nehezebb csak a pálya, mint az első drift aréna, s a lényeg sem változott. A kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében.

III.7.2.14. Downtown Series (14/111)

- Verseny típusa: Tournament
- Pálya: Inner City
- Körök száma: 4
- Versenyek száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 1 Weight Reduction Kits tuningokat, kinyitja a Performance Upgrade Level 1 Suspension Packages tuningokat, kinyitja a Performance Upgrade Level 1 Nitrous Oxide tuningokat, kinyitja a Stadium Circuit Track pályát, kinyitja a Atlantica Circuit Track - Reverse pályát

Tippek/trükkök: ahhoz, hogy beléphess erre a bajnokságra, legalább első szintű elismertségre (azaz reputation-re) lesz szükség. Ha tehát a játék nem enged belépni, helyezz el az autódra néhány vizuális tuningot a Customize Ride menüpont alatt. Próbálj olyan cuccokat választani, melyeket eddig még nem tettél fel az autóra. Ezzel a kocsi reputation szintje megemelkedik, s minden gond nélkül elindulhatsz a tornán. Ami a levágási lehetőségeket illeti, abból ezen a pályán is tetemes mennyiséget lelhetünk. A pálya elején, miután átmentél egy alagúton, nézz jobbra az első rövidítési út felleléséhez. Érdemes élesen jobbra kanyarodni, különben nem fogsz tudni rámenni. Ahogy kijöttél innen, a pálya egy elágazáshoz érkezik, ahol érdemes a jobb szélső utat választani a továhaladáshoz. Amint kiértél az elágazásból, nézz jobbra, ahol meglátod a következő levágási lehetőséget, melyhez ugyan némileg le kell lassítanod, mégis megéri, ugyanis egy kifejezetten jól autózható egyenes szakaszhoz érkezel el általa, s így magasabb végsebességet tudsz elérni, mint a rendes pályán.

III.7.2.16. Jail Break (15/111)

- Verseny típusa: Time-Trial
- Pálya: Lock Up
- Küldő: Samantha
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 100/125/150
- Első helyezés jutalom: Samantha egyedi tuningja (választható) G-Force, Formula-Style CF, Speed CF

Tippek/trükkök: mivel ezúttal egy time-trial -ról van szó, az idő a legnagyobb ellenséged, valamint a forgalom, hiszen más pilóták nincsenek rajtad kívül. Így meg kell próbálnod nagyobb hibák nélkül a lehető leggyorsabban beérni a célba, még mielőtt az idő lejárna. Nem sokkal a start után az út egy elágazáshoz érkezik. Igazából mindkét ág szinte ugyanolyan jól autózható, ám mégis érdemes a jobb oldalit választani, mert annak a kijárata után jobban rá fogsz tudni menni a következő rövidítésre. Az elágazás után balra találod ezt a levágási lehetőséget, mely teljes mértékben forgalom mentes és sokkal gyorsabban autózható. Nem sokkal ezután ismét bal oldalon egy kordont áttörve juthatunk be arra a rövidítésre, ami a kínai stílusú kertekhez visz. Ezután nem sokkal egy hosszú jobb kanyarba érkezel, mely után ismét jobbra kanyarodik az út, ám lehetőséged van egyenesen tovább menni, s így egy kanyaroktól mentes úton kijutni a kínai negyedbe. A pálya vége előtt egy autópályaszerű részre jutsz, ahol a bal oldali sávban érdemes haladni a lehető leggyorsabb tempó elérésének érdekében.

III.7.2.17. Style Guide (16/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Inner City Reverse
- Körök száma: 2
- Küldő: Jose
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 200/250/300
- Első helyezés jutalom: kinyitja az Inner City Circuit Track - Reverse pályát

Tippek/trükkök: nem túl nehéz két körös verseny az Inner City pályán, melyet korábbról már ismersz. A trükk annyi, hogy ezúttal visszafelé kell teljesíteni, ám megfelelő odafigyeléssel nem okozhat különösebb problémát.

III.7.2.18. New Kids in Town (17/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: 14th and Vine Construction Reverse
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 200/250/300
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2003 Hyundai Tiburon GT V6 autót

Tippek/trükkök: ellenfeleid a város újfiúi, akik keménynek hiszik magukat. Minden ellenséges jármű Hyundai Tiburon, éppen ezért nem is nagyon különböznek egymástól: mindegyiket egyformán jól le tudod győzni. A lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ezt a PC billentyűzettel elég nehéz megoldani, ám a kontroller analóg karának használatával remekül kivitelezhető. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.19. A Glowing Reception (18/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 2
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 200/250/300
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Neon tuningot

Tippek/trükkök: a már megismert kettes számú drift pályán kell helyt állnod ismét. A kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton és közepes fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést.

III.7.2.20. The Only Way To Go Is Up (19/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Market Street
- Körök száma: 3
- From: Jose
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 200/250/300
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Market Street Circuit Track pályát

Tippek/trükkök: viszonylag nehéz verseny, különösen Jose tuningolt Golf GTI autóját nem lesz könnyű megverni. A pálya azonban kínál néhány rövidítési lehetőséget, melyeket kihasználva javíthatsz az esélyeiden. A pálya eleje után nem sokkal balra pár kordonon áttörve egy pici levágási lehetőség tűnik fel. Ezután néhány dombos rész következik, majd jobbra láthatsz egy alternatív útvonalat, melyet azonban érdemesebb elkerülni, mert sokkal több időt vesztesz vele, mint amennyit nyernél, ha azt választanád a rendes pályaszakasz helyett. A hatalmas jobbos kanyar után jön a következő alternatív útvonal, melyet azonban nem feltétlenül érdemes kihasználni, mert nem rövidebb, mint az alap pálya. A kínai negyed után egy híd felett ugratsz át, melyet követően rögtön jobbra ott a következő rövidítés, melynek segítségével sokkal gyorsabban juthatsz el a célvonalhoz.

III.7.2.21. Saturday Night Drive (20/111)

- Verseny típusa: Drag Tournament
- Pálya: 14th and Vine Reverse
- Versenyek száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 14th and Vine Construction Drag Track pályát, kinyitja a Main Street Drag Track pályát

Tippek/trükkök: érdemes megfigyelni, hogy amennyiben nehéz fokozaton játsszuk végig ezt a tornát, ezúttal tényleg jóval több pénzt kaphatunk, mint a másik két fokozaton. Érdemes tehát megpróbálni a dolgot abban az esetben, ha nagyon rá szeretnél menni az autód fejleszté-

sére. A lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ezt a PC billentyűzettel elég nehéz megoldani, ám a kontroller analóg karának használatával remekül kivitelezhető. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.22. Gut Check Time (21/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: 14th and Vine Construction
- Küldő: Klutch
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 200/250/300
- Első helyezés jutalom: elérted a 10. helyezést a drag versenymódban.

Tippek/trükkök: mielőtt elérnéd a pálya közepét, menj a középső sávba, mert a bal szélső sáv lezáródik. Kicsivel a pálya vége előtt egy vonat megy át keresztbe előtted. Húzódj a jobb szélső sávba, hogy átugrass a vonat felett, s így ne okozzon semmi problémát. A lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.23. Sprint Challenge (22/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Broadway Sprint Track Reverse
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 200/250/300
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2003 Subaru Impreza 2.5 RS autót, kinyitja a Broadway Sprint Track Reverse pályát, elérted a 10. helyezést a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: ezt a pályát már ismeritek korábbról, csak ezúttal visszafelé kell teljesíteni. Nem nehéz, egyedül csak hard fokozaton okozhat különösebb meglepetéseket.

III.7.2.24. Steeltown Sprint (23/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Lock Up
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Paint tuningot, kinyitja a Lock Up Sprint Track pályát

Tippek/trükkök: nem sokkal a start után az út egy elágazáshoz érkezik. Igazából mindkét ág szinte ugyanolyan jól autózható, ám mégis érdemes a jobb oldalit választani, mert annak a kijárata után jobban rá fogsz tudni menni a következő rövidítésre. Az elágazás után balra találod ezt a levágási lehetőséget, mely teljes mértékben forgalommentes és sokkal gyorsabban autózható. Nem sokkal ezután ismét bal oldalon egy kordont áttörve juthatunk be arra a rövidítésre, ami a kínai stílusú kertekhez visz. Ezután nem sokkal egy hosszú jobb kanyarba érkezel, mely után ismét jobbra kanyarodik az út, ám lehetőséged van egyenesen tovább menni, s így egy kanyaroktól mentes úton kijutni a kínai negyedbe. A pálya vége előtt egy autópályaszerű részre jutsz, ahol a bal oldali sávban érdemes haladni a lehető leggyorsabb tempó elérésének érdekében.

III.7.2.25. One Down, Two To Go (24/111)

- Verseny típusa: Lap Knock Out
- Pálya: Inner City Reverse
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2004 Nissan Sentra SE-R Spec V autót

Tippek/trükkök: nagyon figyelj oda a forgalomra, és használd intenzíven a levágási lehetőségeket az építkezési zónában.

III.7.2.26. A Little Dirt Won't Hurt (25/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 3
- Körök száma: 4
- Küldő: Dirt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 200/250/300
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Drift Track 3 pályát, elérted a 10. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton és közepes fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.27. Keep Them Coming (26/111)

- Verseny típusa: Time-Trial
- Pálya: 9th and Frey
- Küldő: TJ
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 100/125/150
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 9th and Frey Sprint Track pályát
- TJ egyedi tuningja (választható): Brake Kits, Drivetrain Packages, Tires (növelik a vezethetőséget), Turbo Package, E.C.U. and Fuel System (növelik a gyorsulást)

Tippek/trükkök: a pálya eleje után rögtön egy autópályára kerülsz, melynek a jobb oldalán érdemes haladni, hogy ne a forgalommal szemben kelljen küzdened. Nem sokkal ezután egy olyan részre érsz, ahol az út közepén oszlopok meredtek a magasba. Ha az első oszlop mellett balra mész el, majd befordulsz rögtön jobbra, egy olyan rövidítéshez juthatsz, mely tetemes mennyiségű időt spórol meg neked. Ez után kicsivel jobbra, egy árkádos behajtószerű utat láthatsz meg, mely szintén egy rövidítés, ám azon belül is két út kínálkozik, melyek közül a jobb oldali·jóval könnyebben autózható, így érdemes azt választani. Figyelj rá, hogy a lehető leghamarabb érj be, mivel time-trial versenyről van szó, itt egyedül az idő számít!

III.7.2.28. Wrong Place, Right Time (27/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Bedard Bridge
- Küldő: Chad
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Bedard Bridge Sprint Track pályát, elérted a 9. helyezést a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: a verseny kezdete után közvetlenül balra található egy rövidítés, mely egyenesebb, ráadásul egy ugratóhoz vezet. Fontos, hogy a leérkezésnél figyelj oda, hiszen ott eléggé sűrűn jár a forgalom. Magától értetődőnek tűnhet, de az alagútban érdemes a jobb oldali sá-

vot igénybe venni az autózáshoz, mivel ekkor a forgalom veled egy irányba halad. Majd egy igen széles gyors útszakasznál, egy enyhe jobbos, majd egy gyors bal kanyar után balra egy újabb levágási lehetőség adódik, melyet érdemes kihasználni, lévén elég nagy sebességet tudsz összeszedni a végére. Végül a pálya befejezte előtt egy pici útelágazáshoz érkezel, itt balra érdemes menni, mert jelentősen rövidebb, mint a jobb oldali szakasz.

III.7.2.29. Loud and Proud (28/111)
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 4
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Muffler Tips tuningot, kinyitja a Drift Track 4 pályát

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton és közepes fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.30. Scouting Report (29/111)
- Verseny típusa: Drag
- Pálya: 14th and Vine Construction Reverse
- Küldő: Todd
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Window Tint tuningot

Tippek/trükkök: a lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.31. Dead Calm (30/111)
(meg kell szerezned a 2. szintű reputation-t ahhoz, hogy beléphess)
- Verseny típusa: Tournament
- Pálya: Olympic Square Reverse
- Körök száma: 2
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 2 Engine/Exhaust Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 2 Drivetrain Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 2 Tire Packages tuningot, kinyitja a National Rail Circuit Track pályát

Tippek/trükkök: ahhoz, hogy beléphess erre a bajnokságra, legalább második szintű reputation-t kell elérned. Ahhoz, hogy ezt megszerezd fel kell szerelned az autódat különböző újabb vizuális tuningokkal. A pálya az Olympic Square, melyet korábbról már nagyon jól ismersz, visszafelé is - ezúttal ugyanis így kell teljesíteni a két környi távot.

III.7.2.32. Outtasite! (31/111)
- Verseny típusa: Lap Knock-Out
- Pálya: Atlantica
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Roof Scoops tuningot

Tippek/trükkök: a versenyt egy csatornaszerűségben kezded, melynek a végénél különös odafigyelést igényel, hogy ne csapódj a falhoz. Ahogy kijöttél, haladj a jobb oldalon, ahol meg fogod látni az első rövidítési lehetőséget, melyet érdemes is kihasználni. Maga a rövidítés is két sávon történhet, melyek közül érdemes szintén a jobb oldalit választani a simább terep miatt. Mivel lap knock-out-ról van szó, semelyik körben sem szabad az utolsó helyen áthaladnod a célvonalon, mert akkor a versenynek vége, és kezdheted elölről. Minden körben kiesik az utolsó helyezett, így a végén már csak ketten versenyeztek az első pozícióért.

III.7.2.33. World of Hurt (32/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: National Rail
- Körök száma: 3
- Küldő: Kurt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: a pálya elején előfordulhat, hogy a gépi ellenfelek egy rövidítést használnak, keresztül egy nagydarab kapun. Neked azonban nem érdemes arra menni, jóval nehezebb út, mintha csak a sima kijelölt pályán maradnál. Miután az autópályánál az elágazáshoz érsz, érdemes a bal szélső sávot választani, habár itt szembe jön a forgalom, ám sokkal gyorsabb, könnyebben autózható, mint a jobb oldali rész. Ezt követően azonban mikor beérsz az alagútba, ott már a jobb oldali sávot érdemes előnyben részesíteni, mert jóval könnyebben teljesíthető, mint a bal oldali rész.

III.7.2.34. Drift to the 9's (33/111)
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 3
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 150/200/250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 1992 Nissan 240SX SE autót, elérted a 9. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.35. Sleeper Shootout (34/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 9th and Frey
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Rims tuningot, kinyitja a 9th and Frey Sprint Track Reverse pályát

Tippek/trükkök: a pálya eleje után rögtön egy autópályára kerülsz, melynek a jobb oldalán érdemes haladni, hogy ne a forgalommal szemben kelljen küzdened. Nem sokkal ezután egy olyan részre érsz, ahol az út közepén oszlopok merednek a magasba. Ha az első oszlop mellett balra mész el, majd befordulsz rögtön jobbra, egy olyan rövidítéshez juthatsz, mely tetemes mennyiségű időt spórol meg neked. Ez

után kicsivel jobbra, egy árkádos behajtószerű utat láthatsz meg, mely szintén egy rövidítés, ám azon belül is két út kínálkozik, melyek közül a jobb oldali jóval könnyebben autózható, így érdemes azt választani.

III.7.2.36. Earn Your Stripes (35/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Inner City Reverse
- Körök száma: 6
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 150/200/250
- Első helyezés jutalom: elérted a 9. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: hosszú és nehéz verseny, ezért végig teljes koncentrációt igényel. Elég ugyanis egy akármilyen apró hiba és már lőttek is az első helyezésnek. Ismét lehet rövidíteni az építkezési zónában.

III.7.2.37. For the Ladies (36/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Main Street
- Küldő: Todd
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 150/200/250
- Első helyezés jutalom: Elérted a 9. helyezést a drag versenymódban.

Tippek/trükkök: a pálya három sávos, melyek közül két oldalt valamelyiket érdemes választani. Ezzel jelentősen javíthatsz az esélyeiden a forgalommal szemben. A lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.38. No Love From Kurt (37/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Atlantica Reverse
- Küldő: Kurt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: elérted a 8. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: az Atlantica pálya megfordítva. A kis pénz különbség miatt bőven elég könnyű, vagy esetleg közepes fokozaton lejátszani, felesleges a nehéz szinten küzdeni.

III.7.2.39. Import Tuner Drift Event (38/111)

- Verseny típusa: Drift Tournament
- Pálya: Drift Track 3
- Körök száma: 4
- Versenyek száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 2 E.C.U. and Fuel System tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 2 Turbo Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 2 Brake Kits tuningot, kinyitja a Drift Track 5 pályát

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket! Ne feledd, hogy a bajnokság szabályai szerint nem kell minden drift versenyt megnyerned a tournament-en belül ahhoz, hogy végül elérd az első helyezést. Figyelj oda a többiek és a saját pontjaidra, és ennek megfelelően taktikázd ki, hogy hányadik helyen kellene végezned.

III.7.2.40. Inner City Knockout (39/111)

- Verseny típusa: Lap Knock Out
- Pálya: Inner City Reverse
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Side Skirts tuningot

Tippek/trükkök: a már jól ismert Inner City pálya fordítva, s ezúttal kieséses rendszerben. Mivel már jól ismered a pályát, semmi különösebb gond nem adódhat, így már csak a lap knock-out alapszabályát érdemes szem előtt tartani: semelyik körben sem szabad az utolsó helyen átérned a célvonalon, ekkor ugyanis kiesel a versenyből.

III.7.2.41. Play the Spoiler (40/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 4
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: elérted a 8. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.42. Crosstown Dash (41/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Broadway Sprint Track
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2002 Toyota Celica GT-S autót, elérted a 8. helyezést a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: Mivel sprint versenyről van szó, egyszeri távot kell teljesítened, s a végén a többiek előtt beérned a célvonalba. Ezen a pályán viszont inkább nem ajánlott az első rövidítés használata. Ez akkor jön el, amikor elérkezel a kínai stílusú kerthez. Itt ugyanis füvön kellene menni, ami nagyon csúszóssá teszi a dolgokat, ráadásul többször is erősen fékezni kell. A kínai rész után egyenesen kellene menni, hogy egy útlezárást áttörve egy másik rövidítéshez juss, ám mivel ott is nagyon könnyű hibázni, ezért érdemesebb inkább a szabvány aszfaltcsíkot használni a közlekedésre. Az utolsó levágási lehetőség nem olyan sokkal a pálya vége előtt következik el: balra le tudsz szabni a szabvány nyomvonalból egy kicsit, így nem kell végigmenned azon a hosszú jobbos kanyaron.

III.7.2.43. The New Muscle in Town (42/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Highway 1
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 225/300/375
- Első helyezés jutalom: elérted a 8. helyezést a drag versenymódban

Tippek/trükkök: a pályán van forgalom, ráadásul az ellenfelek is keményen sávokat váltanak. Egy apró hiba és könnyen felkenődhetsz valamelyik lassan közlekedő vagy éppen a sávba bejövő közforgalmi autóba, így hát te is váltogass sávot, amennyiszer csak kell. Használd a draft lehetőséget, vagyis kerülj az ellenfeled szélárnyékába, húzasd fel magad vele szép nagy sebességre, majd előzd meg. A pálya maga szinte teljesen egyenes, s mentes a különböző trükköktől, így egyedül a forgalom zavarhatja meg a versenyzés nyugodtságát.

III.7.2.44. Where There's Smoke, There's... (43/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Lock Up
- Küldő: Chad
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Hoods tuningot, kinyitja a Lock Up Sprint Track - Reverse pályát

Tippek/trükkök: nem sokkal a start után az út egy elágazáshoz érkezik. Igazából mindkét ág szinte ugyanolyan jól autózható, ám mégis érdemes a jobb oldalit választani, mert annak a kijárata után jobban rá fogsz tudni menni a következő rövidítésre. Az elágazás után balra találod ezt a levágási lehetőséget, mely teljes mértékben forgalom mentes és sokkal gyorsabban autózható. Nem sokkal ezután ismét bal oldalon egy kordont áttörve juthatunk be arra a rövidítésre, ami a kínai stílusú kertekhez visz. Ezután nem sokkal egy hosszú jobb kanyarba érkezel, mely után ismét jobbra kanyarodik az út, ám lehetőséged van egyenesen tovább menni, s így egy kanyaroktól mentes úton kijutni a kínai negyedbe. A pálya vége előtt egy autópályaszerű részre jutsz, ahol a bal oldali sávban érdemes haladni a lehető leggyorsabb tempó elérésének érdekében.

III.7.2.45. Get Sideways (44/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 5 (Laps: 4)
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Front Bumpers tuningot

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.46. No Way, Jose (45/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: National Rail Reverse
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Spoilers tuningot, kinyitja a National Rail Circuit Track - Reverse pályát

Tippek/trükkök: Jose -t és a tuningolt Golf GTI járgányát kell legyőznöd egy az egy ellen játékban. A pályát ismered korábbról, csak ezúttal visszafelé kell menned rajta. Érdemes már az elején valamilyen módon leszorítani, valamilyen tereptárgyat használva megakasztani ellenfeled, hogy ilyen módon egy kis előnyre tudj szert tenni.

III.7.2.47. Double Klutch (46/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: 14th and Vine Construction
- Küldő: Klutch
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2003 Acura RSX Type-S autót

Tippek/trükkök: mielőtt elérnéd a pálya közepét, menj a középső sávba, mert a bal szélső sáv lezáródik. Kicsivel a pálya vége előtt egy vonat megy át keresztbe előtted. Húzódj a jobb szélső sávba, hogy átugrass a vonat felett, s így ne okozzon semmi problémát. A lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.48. Blue Light Special (47/111)

- Verseny típusa: Time-Trial
- Pálya: Broadway Sprint Track
- Küldő: Samantha
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 100/125/150
- Első helyezés jutalom: Samantha egyedi tuningja (választható) Enkei Silverstar 18, Enkei Arashi 18, Momo Vantage 18, O.Z. Superleggera 18, Livia 18

Tippek/trükkök: mivel ezúttal egy time-trial-ról van szó, az idő a legnagyobb ellenséged, valamint a forgalom, hiszen más pilóták nincsenek rajtad kívül. Így meg kell próbálnod nagyobb hibák nélkül a lehető leggyorsabban beérni a célba, még mielőtt az idő lejárna. Ezen a pályán viszont inkább nem ajánlott az első rövidítés használata. Ez akkor jön el, amikor elérkezel a kínai stílusú kerthez. Itt ugyanis füvön kellene menni, ami nagyon csúszóssá teszi a dolgokat, ráadásul többször is erősen fékezni kell. A kínai rész után egyenesen kellene menni, hogy egy útlezárást áttörve egy másik rövidítéshez juss, ám mivel ott is nagyon könnyű hibázni, ezért érdemesebb inkább a szabvány aszfaltcsíkot használni a közlekedésre. Az utolsó levágási lehetőség nem olyan sokkal a pálya vége előtt következik el: balra le tudsz szabni a szabvány nyomvonalból egy kicsit, így nem kell végigmenned azon a hosszú jobbos kanyaron.

III.7.2.49. Get The Point! (48/111)

- Verseny típusa: Tournament
- Pálya: Olympic Square
- Körök száma: 2
- Versenyek száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 2 Weight Reduction Kits tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 2 Suspension Upgrades tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 2 Nitrous Oxide tuningot

Tippek/trükkök: rövidítési lehetőség adódik nem sokkal a start után egy széles balra fordulóban, melynek a végén ha egy kicsit lelassítasz meglátod a rejtettebb utat, mely jóval egyenesebb, s így nagyobb sebességet tudsz rajta elérni. A pályát visszafelé is le kell játszani. Ne feledd, hogy nem kell minden versenyt az első helyen befejezned ahhoz, hogy megnyerd a bajnokságot, és vele az első helyezettnek járó pénzjutalmat.

III.7.2.50. National Rail Knockout (49/111)

- Verseny típusa: Lap Knock-Out
- Pálya: National Rail

- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 2 Rear Bumpers tuningot

Tippek/trükkök: a pálya elején előfordulhat, hogy a gépi ellenfelek egy rövidítést használnak, keresztül egy nagydarab kapun. Neked azonban nem érdemes arra menni, jóval nehezebb út, mintha csak a sima kijelölt pályán maradnál. Miután az autópályánál az elágazáshoz érsz, érdemes a bal szélső sávot választani, habár itt szembe jön a forgalom, ám sokkal gyorsabb, könnyebben autózható, mint a jobb oldali rész. Ezt követően azonban mikor beérsz az alagútba, ott már a jobb oldali sávot érdemes előnyben részesíteni, mert jóval könnyebben teljesíthető, mint a bal oldali rész. Ne téveszd szem elől a lap knock-out versenymód lényegét: minden körben az utolsó helyezett kiesik a versenyből, így tehát úgy taktikázz, hogy a körök végén sose állj a mezőny végén.

III.7.2.51. Sliding Made Easy (50/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 3
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: elérted a 7. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.52. Deal Yourself a Straight Hand (51/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: 14th and Vine
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Decals tuningot

Tippek/trükkök: a pálya teljes mértékben egyenes és egyszerű. Az egyetlen trükkös dolog, amire érdemes odafigyelni az ugrató a vége előtt, mely egy picit lelassíthat. Érdemes az ugratást elkerülni, hogy teljes sebességgel vágódhass be a célvonalon.

III.7.2.53. Lucky 7 (52/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Atlantica Reverse
- Körök száma: 2
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: elérted a 7. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: az Atlantica pálya megfordítva. Viszonylag könnyű és rövid verseny, hiszen csak két kört kell teljesíteni.

III.7.2.54. Go Jose (53/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Inner City Reverse
- Körök száma: 2
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2000 Acura Integra Type-R autót

Tippek/trükkök: a már jól ismert Inner City pálya fordítva, s ezúttal kieséses rendszerben. Mivel már jól ismered a pályát, semmi különösebb gond nem adódhat, ráadásul csak egy sima körversenyről van szó. A verseny nem is hosszú, mindössze két kört kell lemenned, s már meg is nyerted.

III.7.2.55. Mad Dash (54/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 9th and Frey
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Muffler Tips tuningot

Tippek/trükkök: a pálya eleje után rögtön egy autópályára kerülsz, melynek a jobb oldalán érdemes haladni, hogy ne a forgalommal szemben kelljen küzdened. Nem sokkal ezután egy olyan részre érsz, ahol az út közepén oszlopok merednek a magasba. Ha az első oszlop mellett balra mész el, majd befordulsz rögtön jobbra, egy olyan rövidítéshez juthatsz, mely tetemes mennyiségű időt spórol meg neked. Ez után kicsivel jobbra, egy árkádos behajtószerű utat láthatsz meg, mely szintén egy rövidítés, ám azon belül is két út kínálkozik, melyek közül a jobb oldali jóval könnyebben autózható, így érdemes azt választani.

III.7.2.56. All The Eyes Are On You (55/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Main Street Reverse
- Küldő: Samantha
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Main Street Drag Track Reverse pályát, elérted a 7. helyezést a drag versenymódban

Tippek/trükkök: a lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.57. Kick Out That Tail (56/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 5
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Window Tint tuningot

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.58. Chad's Back (57/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Bedard Bridge
- Küldő: Chad
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 300/400/500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Bedard Bridge Sprint Track Reverse pályát, elérted a 7. helyezést a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: a verseny kezdete után közvetlenül balra található egy rövidítés, mely egyenesebb, ráadásul egy ugratóhoz vezet. Fontos, hogy a leérkezésnél figyelj oda, hiszen ott eléggé sűrűn jár a forgalom. Magától értetődőnek tűnhet, de az alagútban érdemes a jobb oldali sávot igénybe venni az autózáshoz, mivel ekkor a forgalom veled egy irányba halad. Majd egy igen széles gyors útszakasznál, egy enyhe jobbos, majd egy gyors bal kanyar után balra egy újabb levágási lehetőség adódik, melyet érdemes kihasználni, lévén elég nagy sebességet tudsz összeszedni a végére. Végül a pálya befejezte előtt egy pici útelágazáshoz érkezel, itt balra érdemes menni, mert jelentősen rövidebb, mint a jobb oldali szakasz.

III.7.2.59. And then there was one (58/111)

- Verseny típusa: Lap Knock Out
- Pálya: National Rail Reverse
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 450/600/750
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 1999 Mitsubishi Eclipse GSX autót

Tippek/trükkök: a már jól ismert National Rail pálya visszafelé, ám ezúttal kieséses rendszerben. A taktika a szokásos: próbáld meg legalább egy ellenfeledet valamilyen módon leszorítani, s ha ennek köszönhetően jelentős hátrányra tesz szert, úgy valószínű, hogy a kör végén ő fog kiesni, te pedig megmenekülsz.

III.7.2.60. Friendly Competition (59/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Stadium Reverse
- Körök száma: 4
- Küldő: Jose
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 375/500/625
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Stadium Circuit Track - Reverse pályát, elérted a 6. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: a pálya nagyon egyszerű és gyors, így viszonylag nehéz rajta hibázna. A négy kör teljesítése ettől függetlenül nagy odafigyelést kíván.

III.7.2.61. Bright Lights Big Spoiler (60/111)

- Verseny típusa: Lap Knock Out
- Pálya: Inner City
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 750/1000/1250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Head Lights tuningot

Tippek/trükkök: a pálya elején, miután átmentél egy alagúton, nézz jobbra az első rövidítési út felleléséhez. Érdemes élesen jobbra kanyarodni, különben nem fogsz tudni rámenni. Ahogy kijöttél innen, a pálya egy elágazáshoz érkezik, ahol érdemes a jobb szélső utat választani a tovahaladáshoz. Amint kiértél az elágazásból, nézz jobbra, ahol meglátod a következő levágási lehetőséget, melyhez ugyan némileg le kell lassítanod, mégis megéri, ugyanis egy kifejezetten jól autózható egyenes szakaszhoz érkezel el általa, s így magasabb végsebességet tudsz elérni, mint a rendes pályán. Tartsd szem előtt a lap knock-out versenymód alapszabályát: semelyik körben sem szabad az utolsó helyen átérned a célvonalon, ekkor ugyanis kiesel a versenyből.

III.7.2.62. Stadium Sprint (61/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 9th and Frey
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 750/1000/1250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Tail Lights tuningot

Tippek/trükkök: a pálya eleje után rögtön egy autópályára kerülsz, melynek a jobb oldalán érdemes haladni, hogy ne a forgalommal szemben kelljen küzdened. Nem sokkal ezután egy olyan részre érsz, ahol az út közepén oszlopok merednek a magasba. Ha az első oszlop mellett balra mész el, majd befordulsz rögtön jobbra, egy olyan rövidítéshez juthatsz, mely tetemes mennyiségű időt spórol meg neked. Ez után kicsivel jobbra, egy árkádos behajtószerű utat láthatsz meg, mely szintén egy rövidítés, ám azon belül is két út kínálkozik, melyek közül a jobb oldali jóval könnyebben autózható, így érdemes azt választani.

III.7.2.63. Glow, Baby, Glow! (62/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Main Street
- Küldő: Klutch
- The Low-down:
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 750/1000/1250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Neon tuningot

Tippek/trükkök: a pálya három sávos, melyek közül két oldalt valamelyiket érdemes választani. Ezzel jelentősen javíthatsz az esélyeiden a forgalommal szemben. A lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.64. Straight Up (63/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: 14th and Vine Construction Reverse
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875

Tippek/trükkök: a lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.65. Free Style (64/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 4
- Körök száma: 4
- Küldő: Dirt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 1998 Toyota Supra-t, elérted a 6. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.66. Drift Mania (65/111)

- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 6
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1500/2000/2500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Paint tuningot, kinyitja a Drift Track 6 pályát

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.67. Art Center Sprint Tourney (66/111)

- Verseny típusa: Sprint Tournament
- Pálya: Broadway Sprint Track
- Versenyek száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 3 Engine/Exhaust Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 3 Drivetrain Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 3 Tire Packages tuningot

Tippek/trükkök: ne feledd, hogy a bajnokság egyes versenyein nem muszáj az élen végezned, a legfontosabb, hogy az összesített pontszám szerint az első helyen legyél, így megnyered az egész bajnokságot. Mivel sprint versenyről van szó, egyszeri távot kell teljesítened, s a végén a többiek előtt beérned a célvonalba. Ezen a pályán viszont inkább nem ajánlott az első rövidítés használata. Ez akkor jön el, amikor elérkezel a kínai stílusú kerthez. Itt ugyanis fűvön kellene menni, ami nagyon csúszóssá teszi a dolgokat, ráadásul többször is erősen fékezni kell. A kínai rész után egyenesen kellene menni, hogy egy útlezárást áttörve egy másik rövidítéshez juss, ám mivel ott is nagyon könnyű hibázni, ezért érdemesebb inkább a szabvány aszfaltcsíkot használni a közlekedésre. Az utolsó levágási lehetőség nem olyan sokkal a pálya vége előtt következik el: balra le tudsz szabni a szabvány nyomvonalból egy kicsit, így nem kell végigmenned azon a hosszú jobbos kanyaron.

III.7.2.68. Legit (67/111)

- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Lock Up
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1875/2500/3125
- Első helyezés jutalom: elérted a 6. helyezést a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: nem sokkal a start után az út egy elágazáshoz érkezik. Igazából mindkét ág szinte ugyanolyan jól autózható, ám mégis érdemes a jobb oldalit választani, mert annak a kijárata után jobban rá fogsz tudni menni a következő rövidítésre. Az elágazás után balra találod ezt a levágási lehetőséget, mely teljes mértékben forgalom mentes és sokkal gyorsabban autózható. Nem sokkal ezután ismét bal oldalon egy kordont áttörve juthatunk be arra a rövidítésre, ami a kínai stílusú kertekhez visz. Ezután nem sokkal egy hosszú jobb kanyarba érkezel, mely után ismét jobbra kanyarodik az út, ám lehetőséged van egyenesen tovább menni, s így egy kanyaroktól mentes úton kijutni a kínai negyedbe. A pálya vége előtt egy autópályaszerű részre jutsz, ahol a bal oldali sávban érdemes haladni a lehető leggyorsabb tempó elérésének érdekében.

III.7.2.69. Dead of Night (68/111)

- Verseny típusa: Time-Trial
- Pálya: Bedard Bridge
- Küldő: Samantha
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1875/2500/3125
- Első helyezés jutalom: Samantha egyedi tuningja - Samantha Custom 1-10

Tippek/trükkök: a verseny kezdete után közvetlenül balra található egy rövidítés, mely egyenesebb, ráadásul egy ugratóhoz vezet. Fontos, hogy a leérkezésnél figyelj oda, hiszen ott eléggé sűrűn jár a forgalom. Magától értetődőnek tűnhet, de az alagútban érdemes a jobb oldali sávot igénybe venni az autózáshoz, mivel ekkor a forgalom veled egy irányba halad. Majd egy igen széles gyors útszakasznál, egy enyhe jobbos, majd egy gyors bal kanyar után balra egy újabb levágási lehetőség adódik, melyet érdemes kihasználni, lévén elég nagy sebességet tudsz összeszedni a végére. Végül a pálya befejezte előtt egy pici útelágazáshoz érkezel, itt balra érdemes menni, mert jelentősen rövidebb, mint a jobb oldali szakasz. Mivel time-trial versenyről van szó, próbálj meg minél hamarabb beérni. Csak az idővel futsz versenyt, semmi más nem számít.

III.7.2.70. Rush Hour (69/111)

- Verseny típusa: Tournament
- Pálya: National Rail
- Körök száma: 3,3,4
- Versenyek száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2003 Honda S2000 autót

Tippek/trükkök: a pálya elején előfordulhat, hogy a gépi ellenfelek egy rövidítést használnak, keresztül egy nagydarab kapun. Neked azonban nem érdemes arra menni, jóval nehezebb út, mintha csak a sima kijelölt pályán maradnál. Miután az autópályánál az elágazáshoz érsz, érdemes a bal szélső sávot választani, habár itt szembe jön a forgalom, ám sokkal gyorsabb, könnyebben autózható, mint a jobb oldali rész. Ezt követően azonban mikor beérsz az alagútba, ott már a jobb oldali sávot érdemes előnyben részesíteni, mert jóval könnyebben teljesíthető, mint a bal oldali rész.

III.7.2.71. Mano e Mano (70/111)

- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Main Street Construction
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 450/600/750
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Hood Scoops tuningot, kinyitja a Main Street Construction Drag Track pályát

Tippek/trükkök: a Main Street pálya azon verziója, melyen különböző építkezések zavarják meg a pálya légkörét. Ennek megfelelően a jobb szélső sávot kell választani, hogy elkerüld a kellemetlen akadályokat.

III.7.2.72. Who's Got Endurance? (71/111)

- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Terminal
- Körök száma: 6
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 450/600/750
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Terminal Circuit Track pályát, elérted az 5. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: amikor kijössz az alagútból, egy útelágazáshoz érsz. Itt a bal oldali utat érdemes választani, mert jelentősen rövidebb, mint

a jobb oldali társa. A pálya vége előtt még találhatsz egy kisebb ugratót, ám nagyon nehéz vele eltalálni a célvonalat, így többet veszíthetsz vele, mint nyerhetsz.

III.7.2.73. Draw Bridge Blitz (72/111)
- Verseny típusa: Lap Knock Out
- Pálya: Market Street
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 450/600/750
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: a pálya eleje után nem sokkal balra pár kordonon áttörve egy pici levágási lehetőség tűnik fel. Ezután néhány dombos rész következik, majd jobbra láthatsz egy alternatív útvonalat, melyet azonban érdemesebb elkerülni, mert sokkal több időt vesztesz vele, mint amennyit nyernél, ha azt választanád a rendes pályaszakasz helyett. A hatalmas jobbos kanyar után jön a következő alternatív útvonal, melyet azonban nem feltétlenül érdemes kihasználni, mert nem rövidebb, mint az alap pálya. A kínai negyed után egy híd felett ugratsz át, melyet követően rögtön jobbra ott a következő rövidítés, melynek segítségével sokkal gyorsabban juthatsz el a célvonalhoz. Ne téveszd szem elől a lap knock-out versenymód lényegét: minden körben az utolsó helyezett kiesik a versenyből, így tehát úgy taktikázz, hogy a körök végén sose állj a mezőny végén.

III.7.2.74. Drift for Fifth (73/111)
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 4
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 450/600/750
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 1995 Mazda RX-7 autót, elérted az 5. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekcióinál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.75. Late Night Rush (74/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Spillway
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 450/600/750
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Spillway Sprint Track pályát, elérted az 5. helyet a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: a pálya elején találhatsz egy ugratót, melyet kihasználva némileg nagyobb sebességre tehetsz szert. Mielőtt belépsz a sárgán kivilágított alagútba érdemes a jobb szélső sávba átmenni, és az alagútban végig ott menni. Ezzel egyrészt egyfelé mehetsz a forgalommal, másrészt pedig nem zavarnak be az alagútban található oszlopok. Nem sokkal ezután jobbra láthatsz egy rövidítési lehetőséget, mely jóval egyenesebb és könnyebben autózható, mint a rendes pálya. Majd nem olyan sokkal a pálya vége előtt egy útelágazás következik. Itt a jobb szélső utat érdemes megcélozni, mert jóval rövidebb, mint a bal oldali.

III.7.2.76. Bring It (75/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: National Rail Reverse
- Körök száma: 5
- Küldő: Kurt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 450/600/750
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 2003 Nissan 350Z autót

Tippek/trükkök: nem nehéz verseny, egyedül a viszonylag hosszú, öt körös táv izzaszthat meg, ezért már érdemes rögtön az elején az élre törni, és a vezető pozíciódat megvédeni, így a verseny vége felé már nem kell attól félni, hogy valaki esetleg megelőzhet.

III.7.2.77. It's Klutch Time (76/111)
- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Main Street Reverse
- Küldő: Klutch
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 450/600/750
- Első helyezés jutalom: elérted az 5. helyezést a drag versenymódban

Tippek/trükkök: a lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.78. Samantha's Big Tease (77/111)
- Verseny típusa: Time-Trial
- Pálya: Spillway
- Küldő: Samantha
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 100/125/150
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Spillway Sprint Track - Reverse pályát, Samantha egyedi tuningja (választható) Dual GT, Duotek, Katana

Tippek/trükkök: a pálya elején találhatsz egy ugratót, melyet kihasználva némileg nagyobb sebességre tehetsz szert. Mielőtt belépsz a sárgán kivilágított alagútba, érdemes a jobb szélső sávba átmenni, és az alagútban végig ott menni. Ezzel egyrészt egyfelé mehetsz a forgalommal, másrészt pedig nem zavarnak be az alagútban található oszlopok. Nem sokkal ezután jobbra láthatsz egy rövidítési lehetőséget, mely jóval egyenesebb és könnyebben autózható, mint a rendes pálya. Majd nem olyan sokkal a pálya vége előtt egy útelágazás következik. Itt a jobb szélső utat érdemes megcélozni, mert jóval rövidebb, mint a bal oldali.

III.7.2.79. Friends Are Easy To Make, And Easier To Lose (78/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 1st Ave. Truck Stop
- Küldő: Eddie
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 2000/4000/6000
- Első helyezés jutalom: kinyitja az 1st Ave. Truck Stop Sprint Track pályát

Tippek/trükkök: rögtön a verseny elején jobb oldalt találhatsz egy ugratót, melynek segítségével egy sokkal könnyebben autózható részre juthatsz. Ezt követően egy balos kanyar után jobbra kinézve látható még egy rövidítés, melynek segítségével a forgalom nagy része könnyedén elkerülhető. Közel a pálya végéhez egy útelágazáshoz érsz, ahol a bal oldali sávot kell választanod, mert jelentősen rövidebb és gyorsabb, majd rögtön ezután egy újabb balos levágási lehetőség jön.

III.7.2.80. Enjoy the City Skyline (79/111)
- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Main Street
- Küldő: Todd
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1000/2000/3000
- Első helyezés jutalom: kinyitja az 1999 Nissan Skyline R34 GTR autót

Tippek/trükkök: a pálya három sávos, melyek közül két oldalt valamelyiket érdemes választani. Ezzel jelentősen javíthatsz az esélyeiden a forgalommal szemben. A lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.81. First Dibs (80/111)
- Verseny típusa: Drag Tournament
- Pálya: Main Street Construction
- Versenyek száma: 4
- Küldő: Jose
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 6000/8000/10000
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 3 E.C.U. and Fuel System tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 3 Turbo Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 3 Brake Kits tuningot, kinyitja a Main Street Construction Drag Track Reverse pályát

Tippek/trükkök: ismét a forgalom miatt kell leginkább aggódni. Ezen a tornán négyszer ugyanazon a pályán mentek, ebből kétszer fordítva, így igazából könnyen kiismerhető az útszakasz. Ahogy azt már korábban említettük, az építkezés miatt a jobb oldali sávban érdemes haladni.

III.7.2.82. Round And Round And Round We Go (81/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Terminal
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 900/1200/1500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Rims tuningot

Tippek/trükkök: amikor kijössz az alagútból, egy útelágazáshoz érsz. Itt a bal oldali utat érdemes választani, mert jelentősen rövidebb, mint a jobb oldali társa. A pálya vége előtt még találhatsz egy kisebb ugratót, ám nagyon nehéz vele eltalálni a célvonalat, így többet veszíthetsz vele, mint nyerhetsz.

III.7.2.83. Moving On Up (82/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 1st Ave. Truck Stop
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875
- Első helyezés jutalom: elérted a 4. helyezést a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: rögtön a verseny elején jobb oldalt találhatsz egy ugratót, melynek segítségével egy sokkal könnyebben autózható részre juthatsz. Ezt követően egy balos kanyar után jobbra kinézve látható még egy rövidítés, melynek segítségével a forgalom nagy része könnyedén elkerülhető. Közel a pálya végéhez egy útelágazáshoz érsz, ahol a bal oldali sávot kell választanod, mert jelentősen rövidebb és gyorsabb, majd rögtön ezután egy újabb balos levágási lehetőség jön.

III.7.2.84. Dragging On (83/111)
- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Commercial
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Commercial Drag Track pályát, elérted a 4. helyezést a drag versenymódban

Tippek/trükkök: a pályán sok ugrató található, és ezek kicsit könnyebben átverhetnek, ami a megfelelő váltásokat illeti. Fontos, hogy csak akkor válts, amikor az autó kerekei a földön vannak, a levegőben ugyanis nagyon megugrik a fordulatszám, s ez becsapós.

III.7.2.85. Skirt the Issue (84/111)
- Verseny típusa: Lap Knock Out
- Pálya: Market Street Reverse
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 900/1200/1500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Side Skirts tuningot, kinyitja a Market Street Circuit Track - Reverse pályát

Tippek/trükkök: a korábban már megismert Market Street visszafelé, különösebb problémák nélkül. A három kör is csak közepesen hosszú. Ha nem megy, próbáld kihasználni a terep adta lehetőségeket, és nekilökni az ellenfeleidet valaminek, ami megfelelően lelassítja őket.

III.7.2.86. High Profile (85/111)
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 6
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875
- Első helyezés jutalom: elérted a 4. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: A kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.87. Four play (86/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Terminal Reverse
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Terminal Circuit Track - Reverse pályát, elérted a 4. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: a Terminal pálya visszafelé, ráadásul négy körön keresztül, ami nem egy egyszerű dolog. A nehéz fokozatot nem érdemes erőltetni, nem jár érte annyival több pénz. Ha végképp sehogy sem sikerül megoldani ezt a pályát, akkor egy kisebb trükkhöz kell folyamodni. Menj ki az autó tuningolásához, és az Engine/Exhaust, Drivetrain, és E.C.U. tuningokat vedd le az autóról, és tedd vissza az alap stock cuccokat. Ez minden bizonnyal segíteni fog, a játék ugyanis kicsit visszavesz a nehézségi szintből ha úgy látja, hogy jóval gyengébb az autód, mint a többieké.

III.7.2.88. Top 3 (87/111)
- Verseny típusa: Drag
- Pálya: 14th and Vine
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1500/2000/2500
- Első helyezés jutalom: elérted a 3. helyezést a drag versenymódban

Tippek/trükkök: a pálya teljes mértékben egyenes és egyszerű. Az egyetlen trükkös dolog, amire érdemes odafigyelni az ugrató a vége előtt, mely egy picit lelassíthat. Érdemes az ugratást elkerülni, hogy teljes sebességgel vágódhass be a célvonalon.

III.7.2.89. Three-Three-Three (88/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Terminal
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1500/2000/2500
- Első helyezés jutalom: elérted a 3. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: amikor kijössz az alagútból, egy útelágazáshoz érsz. Itt a bal oldali utat érdemes választani, mert jelentősen rövidebb, mint a jobb oldali társa. A pálya vége előtt még találhatsz egy kisebb ugratót, ám nagyon nehéz vele eltalálni a célvonalat, így többet veszíthetsz vele, mint nyerhetsz.

III.7.2.90. Hoods Are Slippery When Wet (89/111)
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 7
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 900/1200/1500
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Hoods tuningot, kinyitja a Drift Track 7 pályát

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.91. Special Preference (90/111)
- Verseny típusa: Lap Knock Out
- Pálya: Port Royal
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Front Bumpers tuningot, kinyitja a Port Royal Circuit Track pályát

Tippek/trükkök: az alsó csatornaszerűségben a lehető legjobb, ha a tartóoszlopok között manőverezel el, ez adja ugyanis a legnagyobb sebességhez szükséges versenyívet. Amikor az útelágazáshoz érsz, a jobb szélső sávot vedd igénybe, az ugyanis egyenes, így jóval nagyobb sebességet tudsz elérni rajta.

III.7.2.92. Eddie's Posse Part 1 (91/111)
- Verseny típusa: Tournament
- Pálya: Stadium Reverse
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Performance Upgrade Level 3 Weight Reduction Kits tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 3 Suspension Packages tuningot, kinyitja a Performance Upgrade Level 3 Nitrous Oxide tuningot, kinyitja a Port Royal Circuit Track - Reverse pályát tuningot

Tippek/trükkök: a Stadium pálya fordítva

III.7.2.93. Drift Duel (92/111)
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 7
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1500/2000/2500
- Első helyezés jutalom: elérted a 3. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.94. Chad's New Toy (93/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 7th and Sparling
- Küldő: Chad
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Spoilers tuningot, kinyitja a 7th and Sparling Sprint Track pályát

Tippek/trükkök: a csatornában érdemes a két oszlop között elmenni a lehető legnagyobb sebesség eléréséhez szükséges pályavonal érdekében. Amikor kijutsz a pályának erről a koszos szakaszáról jobbra kell menned, így egy jelentősen gyorsabb útra érsz. Miután egy elágazáshoz értél balra találod a következő rövidítést, mellyel elkerülheted a forgalom nagy részét, így különösen érdemes kihasználni! Mikor elérted a kertes részt, balra találhatsz egy ugratót, mely ugyan kockázatos lehet, ám érdemes megpróbálni, mert sokkal jobban jössz ki vele, mintha a rendes pályasávon mennél. A sárgán kivilágított alagútban mindig a jobb szélső sávban érdemes menni, együtt a forgalommal.

III.7.2.95. Into the Fire (94/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 1st Ave. Truck Stop
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1500/2000/2500
- Első helyezés jutalom: kinyitja 1st Ave. Truck Stop Sprint Track Reverse pályát, elérted a 3. helyezést a circuit játékmódban

Tippek/trükkök: rögtön a verseny elején jobb oldalt találhatsz egy ugratót, melynek segítségével egy sokkal könnyebben autózható részre juthatsz. Ezt követően egy balos kanyar után jobbra kinézve látható még egy rövidítés, melynek segítségével a forgalom nagy része könnyedén elkerülhető. Közel a pálya végéhez egy útelágazáshoz érsz, ahol a bal oldali sávot kell választanod, mert jelentősen rövidebb és gyorsabb, majd rögtön ezután egy újabb balos levágási lehetőség jön.

III.7.2.96. Kurt's Killer Ride (95/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Market Street Reverse
- Körök száma: 6
- Küldő: Kurt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 750/1000/1250
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: a Market Street pálya visszafelé. Nagyon hosszú verseny a maga hat körével, így érdemes rendesen felkészülni rá.

III.7.2.97. Mods to the Max (96/111)
- Verseny típusa: Time-Trial
- Pálya: 7th and Sparling
- Küldő: TJ
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 100/125/150
- Első helyezés jutalom: TJ egyedi tuningja (választható) Weight Reduction Kits, Brake Kits, Drivetrain Packages, Tires, Suspension Package, Turbo Package, Nitrous Oxide

Tippek/trükkök: a csatornában érdemes a két oszlop között elmenni a lehető legnagyobb sebesség eléréséhez szükséges pályavonal érdekében. Miután kijutsz a pályának erről a koszos szakaszáról jobbra kell menned, így egy jelentősen gyorsabb útra érsz. Miután egy elágazáshoz érték balra találod a következő rövidítést, mellyel elkerülheted a forgalom nagy részét, így különösen érdemes kihasználni! Mikor eléred a kertes részt, balra találhatsz egy ugratót, mely ugyan kockázatos lehet, ám érdemes megpróbálni, mert sokkal jobban jösz ki vele, mintha a rendes pályasávon mennél. A sárgán kivilágított alagútban mindig a jobb szélső sávban érdemes menni, együtt a forgalommal.

III.7.2.98. Draggin' Slayer (97/111)
- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Commercial Reverse
- Küldő: TJ
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 2250/3000/3750
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Commercial Drag Track Reverse pályát, elérted a 2. helyezést a drag versenymódban

Tippek/trükkök: a Commercial pálya visszafelé.

III.7.2.99. Circuit Dustoff (98/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Port Royal
- Körök száma: 6
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 2250/3000/3750
- Első helyezés jutalom: elérted a 2. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: az alsó csatornaszerűségben a lehető legjobb, ha a tartóoszlopok között manőverezel el, ez adja ugyanis a legnagyobb sebességhez szükséges versenyívet. Amikor az útelágazáshoz érsz, a jobb szélső sávot vedd igénybe, az ugyanis egyenes, így jóval nagyobb sebességet tudsz elérni rajta.

III.7.2.100. Mistakes Are Costly (99/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Bedard Bridge
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 2250/3000/3750
- Első helyezés jutalom: elérted a 2. helyezést a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: a verseny kezdete után közvetlenül balra található egy rövidítés, mely egyenesebb, ráadásul egy ugratóhoz vezet. Fontos, hogy a leérkezésnél figyelj oda, hiszen ott eléggé sűrűn jár a forgalom. Magától értetődőnek tűnhet, de az alagútban érdemes a jobb oldali sávot igénybe venni az autózáshoz, mivel ekkor a forgalom veled egy irányba halad. Majd egy igen széles gyors útszakasznál, egy enyhe jobbos, majd egy bal kanyar után balra egy újabb levágási lehetőség adódik, melyet érdemes kihasználni, lévén elég nagy sebességet tudsz összeszedni a végére. Végül a pálya befejezte előtt egy pici útelágazáshoz érkezel, itt balra érdemes menni, mert rövidebb, mint a jobb oldali szakasz.

III.7.2.101. Extra Innings (100/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 9th and Frey
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 1125/1500/1875
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Visual Upgrade Level 3 Rear Bumpers tuningot

Tippek/trükkök: a pálya eleje után rögtön egy autópályára kerülsz, melynek a jobb oldalán érdemes haladni, hogy ne a forgalommal szemben kelljen küzdened. Nem sokkal ezután egy olyan részre érsz, ahol az út közepén oszlopok merednek a magasba. Ha az első oszlop mellett balra mész el, majd befordulsz rögtön jobbra, egy olyan rövidítéshez juthatsz, mely tetemes mennyiségű időt spórol meg neked. Ez után kicsivel jobbra, egy árkádos behajtószerű utat láthatsz meg, mely szintén egy rövidítés, ám azon belül is két út kínálkozik, melyek közül a jobb oldali jóval könnyebben autózható, így érdemes azt választani.

III.7.2.102. Eddie's Posse, Part 2 (101/111)
- Verseny típusa: Sprint Tournament
- Pálya: Bedard Bridge
- Versenyek száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 6000/8000/10000
- Első helyezés jutalom: megnyerted az összes tournamentet

Tippek/trükkök: a pálya kezdete után közvetlenül balra található egy rövidítés, mely egyenesebb, ráadásul egy ugratóhoz vezet. Fontos, hogy a leérkezésnél figyelj oda, hiszen ott eléggé sűrűn jár a forgalom. Magától értetődőnek tűnhet, de az alagútban érdemes a jobb oldali sávot igénybe venni az autózáshoz, mivel ekkor a forgalom veled egy irányba halad. Majd egy igen széles gyors útszakasznál, egy enyhe jobbos, majd egy gyors bal kanyar után balra egy újabb levágási lehetőség adódik, melyet érdemes kihasználni, lévén elég nagy sebességet tudsz összeszedni a végére. Végül a pálya befejezte előtt egy pici útelágazáshoz érkezel, itt balra érdemes menni, mert jelentősen rövidebb, mint a jobb oldali szakasz. Ne feledd, hogy nem kell minden versenyt megnyerned. Csak kövesd nyomon a pontozást, és így ki tudod taktikázni, hogy hányadik helyen kell végezned ahhoz, hogy végül az összesített pontszám szerint megnyerhesd a bajnokságot.

III.7.2.103. Toughest ñ Roughest (102/111)
- Verseny típusa: Lap Knock Out
- Pálya: Market Street
- Körök száma: 3
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 750/1000/1250
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: a pálya eleje után nem sokkal balra pár kordonon áttörve egy pici levágási lehetőség tűnik fel. Ezután néhány dombos rész következik, majd jobbra láthatsz egy alternatív útvonalat, melyet azonban érdemesebb elkerülni, mert sokkal több időt vesztesz vele, mint amennyit nyernél, ha azt választanád a rendes pályaszakasz helyett. A hatalmas jobbos kanyar után jön a következő alternatív útvonal, melyet azonban nem feltétlenül érdemes kihasználni, mert nem rövidebb, mint az alap pálya. A kínai negyed után egy híd felett ugratsz át, melyet követően rögtön jobbra ott a következő rövidítés, melynek segítségével sokkal gyorsabban juthatsz el a célvonalhoz. Ne téveszd szem elől a lap knock-out versenymód lényegét minden körben az utolsó helyezett kiesik a versenyből, így tehát úgy taktikázz, hogy a körök végén sose állj a mezőny végén.

III.7.2.104. Enduro Street Circuit (103/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Terminal Reverse
- Körök száma: 7
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 750/1000/1250
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: a Terminal pálya visszafelé.

III.7.2.105. Drift Devil (104/111)
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 8
- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 2250/3000/3750
- Első helyezés jutalom: kinyitja a Drift Track 8 pályát, elérted a 2. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Könnyű fokozaton még összekötés nélkül is könnyedén meg lehet szerezni az első helyezést. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.106. Rotary Engine Drag (105/111)
- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Main Street Reverse
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 750/1000/1250
- Első helyezés jutalom: nincs

Tippek/trükkök: a lehető legfontosabb, hogy akkor válts sebességet, amikor a fordulatszámmérő tűje, vagy a képernyő közepén látható kis pont zöld színbe vált. Ekkor ugyanis „Perfect Shift" üzenet mellett tökéletes váltást kapsz eredményül, és a sebességed nem esik vissza. Kiemelkedően fontos a kezdés is: próbálj meg úgy elindulni, hogy a fordulatszámmérő tűje zöld színű legyen. Ha minden jól megy, a verseny során folyamatosan sikerül jó („Good Shift") vagy tökéletes („Perfect Shift") váltásokat elérni.

III.7.2.107. #1 Racer (106/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Port Royal Reverse
- Körök száma: 3
- Küldő: Kurt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: elérted az 1. helyezést a circuit versenymódban

Tippek/trükkök: a Port Royal pálya visszafelé.

III.7.2.108. Drag King (107/111)
- Verseny típusa: Drag
- Pálya: Highway 1 Reverse
- Küldő: Todd
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: elérted a Highway 1 Drag Track Reverse pályát, elérted az 1. helyezést a drag versenymódban

Tippek/trükkök: a pályán van forgalom, ráadásul az ellenfelek is keményen sávokat váltanak. Egy apró hiba és könnyen felkenődhetsz valamelyik lassan közlekedő vagy éppen a sávba bejövő közforgalmi autóba, így hát te is váltogass sávot, amennyiszer csak kell. Használd a draft lehetőséget, vagyis kerülj az ellenfeled szélárnyékába, húzasd fel magad vele szép nagy sebességre, majd előzd meg. A pálya maga szinte teljesen egyenes, s mentes a különböző trükköktől, így egyedül a forgalom zavarhatja meg a versenyzés nyugodtságát.

III.7.2.109. Drift Champ (108/111)
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Drift Track 8
- Körök száma: 4
- Küldő: Dirt
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: elérted az 1. helyezést a drift versenymódban

Tippek/trükkök: a kanyarokban próbálj meg minél többet kihozni, és a fentebb a drift szekciónál ismertetett trükköket és technikákat alkalmazva összekötni őket a lehető legmagasabb pontszám elérése érdekében. Ha gondod akadna, olvasd el újra figyelmesen a drift versenytípusról írt külön fejezetünket!

III.7.2.110. Sprint Supremacy (109/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 7th and Sparling
- From: Chad
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 3750/5000/6250
- Első helyezés jutalom: kinyitja a 7th and Sparling Sprint Track - Reverse pályát, elérted az 1. helyezést a sprint versenymódban

Tippek/trükkök: a csatornában érdemes a két oszlop között elmenni a lehető legnagyobb sebesség eléréséhez szükséges pályavonal érdekében. Miután kijutsz a pályának erről a koszos szakaszáról jobbra kell menned, így egy jelentősen gyorsabb útra érsz. Miután egy elágazáshoz értél balra találod a következő rövidítést, mellyel elkerülheted a forgalom nagy részét, így különösen érdemes kihasználni! Mikor eléred a kertes részt, balra találhatsz egy ugratót, mely ugyan kockázatos lehet, ám érdemes megpróbálni, mert sokkal jobban jössz ki vele, mintha a rendes pályasávon mennél. A sárgán kivilágított alagútban mindig a jobb szélső sávban érdemes menni, együtt a forgalommal.

III.7.2.111. Good Samaritan (110/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Port Royal Reverse
- Körök száma: 5
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 7500/10000/12500
- Első helyezés jutalom: Samantha egyedi tuningja (választható) Vapor, Mantis

Tippek/trükkök: a Port Royal pálya visszafelé.

III.7.2.112. Wrath of Eddie (111/111)
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: 1st Ave. Truck Stop
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 7500/10000/12500
- Első helyezés jutalom: nincs

Megjegyzés: ha még nem fejezted be az autód tuningolását, akkor itt állj meg, a következő verseny után ugyanis többé nem lesz rá lehetőséged.

III.7.2.113. Legend of the Street (112/111)
- Verseny típusa: Circuit
- Pálya: Market Street

- Körök száma: 4
- Pénzjutalom (könnyű/közepes/nehéz): 7500/10000/12500

Tippek/trükkök: a pálya eleje után nem sokkal balra pár kordonon áttörve egy pici levágási lehetőség tűnik fel. Ezután néhány dombos rész következik, majd jobbra láthatsz egy alternatív útvonalat, melyet azonban érdemesebb elkerülni, mert sokkal több időt vesztesz vele, mint amennyit nyernél, ha azt választanád a rendes pályaszakasz helyett. A hatalmas jobbos kanyar után jön a következő alternatív útvonal, melyet azonban nem feltétlenül érdemes kihasználni, mert nem rövidebb, mint az alap pálya. A kínai negyed után egy híd felett ugratsz át, melyet követően rögtön jobbra ott a következő rövidítés, melynek segítségével sokkal gyorsabban juthatsz el a célvonalhoz.

III.8 A stíluspontok

A játékban a következő stíluspontok érhetőek el:
+50 pont: Drafting, Hang Time, Powerslide, Clean Section
+100 pont: Near Miss, Shortcut, Head Start, Lead Lap
+150 pont: NOS Purge
+200 pont: Clean Lap, 360
+500 pont: Clean Race, Victory

Pontlevonást a forgalommal történő ütközésért kaphatunk, illetve drift játékmódban az adott csúsztatás teljes pontszáma elveszik, ha a falhoz koccanunk.

III.8.1. A stíluspontokért járó jutalmak

A „pontok" oszlop az aktuális jutalomhoz szükséges elérendő pontokat jelölik, míg a „következő" oszlop a következő szinthez szükséges pontmennyiséget.

	Jutalom	Pontok	Következő
1	Tear Level 1 Vinyls	5000	+ 16500
2	RadioShack XMOD Vinyl	21500	+ 16500
3	AEM Vinyl	38000	+ 8000
4	VORTEX Car (Acura Integra Type R)	46000	+ 8500
5	Alpine Vinyl	54500	+ 16500
6	Tear Hood Level 1 Vinyls	71000	+ 16500
7	5Zigen Vinyl	87500	+ 16500
8	Stripes Level 1 Vinyls	104000	+ 16500
9	Audiobahn Vinyl	120500	+ 16500
10	Stripes Hood Level 1 Vinyls	137000	+ 16500
11	ACT Vinyl	153500	+ 16500
12	Nismo Sentra (Nissan Sentra SE-R Spec V)	170000	+ 16500
13	Unique Vinyl (Custom 1)	186500	+ 16500
14	Splash Level 1 Vinyls	203000	+ 16500
15	HP Racing Vinyl	219500	+ 16500
16	Modern Level 1 Vinyls	236000	+ 16500
17	Brembo Vinyl	252500	+ 16500
18	ENKEI Vinyl	269000	+ 16500
19	GReddy Vinyl	285500	+ 33000
20	Hieroglyphics Vinyl	318500	+ 16500
21	Flames Level 1 Vinyls	335500	+ 33000
22	Arospeed Vinyl	368000	+ 16500
23	Flames Hood Level 3 Vinyls	384500	+ 16500
24	Unique Vinyl (Custom 2)	401000	+ 16500
25	BBS Vinyl	417500	+ 16500
26	Lightning Level 1 Vinyls	434000	+ 16500
27	Apex Vinyl	450500	+ 33000
28	Venom Vinyl	483500	+ 16500
29	Flags Level 1 Vinyls	500000	+ 16500
30	WOLFRACE Wheels Vinyl	516500	+ 16500
31	Petey Pablo Car (Mitsubishi Eclipse)	533000	+ 16500
32	Tribal Level 1 Vinyls	549500	+ 16500
33	Yokohama Vinyl	566000	+ 16500
34	Tribal Hood Level 3 Vinyls	582500	+ 16500
35	Jackson Racing Vinyl	599000	+ 16500
36	Kenwood Vinyl	615500	+ 33000
37	Wild Level 1 Vinyls	648500	+ 16500
38	Unique Vinyl (Custom 3)	665000	+ 16500
39	Tear Level 2 Vinyls	681500	+ 16500
40	Mystikal Car (Toyota Celica)	698000	+ 16500
41	KVR Performance Vinyl	714500	+ 16500
42	KYB America Vinyl	731000	+ 33000
43	ABS Dynamics Vinyl	764000	+ 16500
44	Stripes Level 2 Vinyls	780500	+ 17000
45	Autozone Vinyl	797500	+ 16500
46	Clutchmasters Vinyl	813500	+ 33000
47	Henshin Auto Vinyl	846500	+ 16500
48	NEUSPEED Vinyl	863000	+ 16500
49	O.Z. Vinyl	879500	+ 16500
50	Splash Level 2 Vinyls	896000	+ 16500
51	Nitrous Express Vinyl	912500	+ 16500
52	KONIG Vinyl	929000	+ 16500
53	Unique Vinyl (Custom 4)	945500	+ 16500
54	Modern Level 2 Vinyls	962000	+ 33000
55	Kumho Vinyl	995000	+ 16500
56	KONI Vinyl	1011500	+ 16500
57	Body Vinyl (Body 1)	1028000	+ 16500
58	Modern Hood Level 2 Vinyls	1044500	+ 16500
59	MOMO Vinyl	1061000	+ 16500
60	Flames Level 2 Vinyls	1077500	+ 16500
61	Injen Technology Vinyl	1094000	+ 16500
62	Rob Zombie Car (Nissan 350Z)	1110500	+ 16500
63	Lightning Level 2 Vinyls	1127000	+ 16500
64	JSP America Vinyl	1143500	+ 16500
65	DC Sports Vinyl	1160000	+ 16500
66	Eibach Springs Vinyl	1176500	+ 16500
67	Flags Level 2 Vinyls	1193000	+ 33000
68	Unique Vinyl (Custom 5)	1226000	+ 16500
69	Scorpion Exhaust Vinyl	1242500	+ 16500
70	Sparco Vinyl	1259000	+ 16500
71	Tribal Level 2 Vinyls	1275500	+ 33000
72	Wild Level 2 Vinyls	1308500	+ 16500
73	Body Vinyl (Body 2)	1325000	+ 16500
74	Tear Level 3 Vinyls	1341500	+ 16500

	Jutalom	Pontok	Következő
75	Stuff Magazine Vinyl	1358000	+ 16500
76	Unique Vinyl (Custom 6)	1391000	+ 16500
77	Bilstein Vinyl	1407500	+ 16500
78	Borla Vinyl	1424000	+ 21500
79	Stripes Level 3 Vinyls	1445500	+ 11500
80	Body Vinyl (Body 3)	1457000	+ 16500
81	Apex Integration Vinyl	1473500	+ 33000
82	Splash Level 3 Vinyls	1506500	+ 16500
83	Unique Vinyl (Custom 7)	1523000	+ 16500
84	Modern Level 3 Vinyls	1539500	+ 16500
85	Wilwood Vinyl	1556000	+ 33000
86	Extreme Dimensions Vinyl	1589000	+ 16500
87	Flames Level 3 Vinyls	1605500	+ 16500
88	Eurolite Vinyl	1622000	+ 16500
89	Street Glow Vinyl	1638500	+ 16500
90	Stillen Vinyl	1655000	+ 16500
91	Lightning Level 3 Vinyls	1671500	+ 16500
92	Unique Vinyl (Custom 8)	1688000	+ 16500
93	Flags Level 3 Vinyls	1704500	+ 16500
94	lostprophets Car (Nissan Skyline GT-R)	1721000	+ 17000
95	H&R Springs Vinyl	1737500	+ 16500
96	HKS USA Vinyl	1754000	+ 6000
97	Body Vinyl (Body 4)	1760000	+ 10500
98	Tribal Level 3 Vinyls	1770500	+ 33000
99	Skunk2 Racing Vinyl	1803500	+ 16500
100	Wild Level 3 Vinyls	1820000	+ 16500
101	Unique Vinyl (Custom 9)	1836500	+ 16500
102	Turbonetics Vinyl	1853000	+ 16500
103	Racing Hart Wheels Vinyl	1869500	+ 16500
104	Unique Vinyl (Custom 10)	1886000	+ 4000
105	Body Vinyl (Body 5)	1890000	+ 12500
106	Toyo Tires Vinyl	1902500	+ 16500
107	PLASMAGLOW Vinyl	1919000	+ 16500
108	Unique Vinyl (Custom 11)	1935500	+ 33000
109	PIAA Vinyl	1968500	+ 16500
110	NOS (Holley) Vinyl	1985000	+ 15000
111	Samantha's Honda Civic (Honda Civic)	2000000	+ 250000
112	Junkman's Honda Civic (Honda Civic)	2250000	+ 250000
113	Melissa's Nissan 350Z (Nissan 350Z)	2500000	+ 500000
114	Eddie's Nissan Skyline (Nissan Skyline GT-R)	3000000	-

III.8.2. A stíluspontokért járó jutalmak leggyorsabb elérése

Létezik egy módszer, amivel különösen gyorsan meg lehet szerezni a különböző stílus pontokért begyűjthető jutalmakat. Először is készítsetek egy új profilt, majd annak rendje és módja szerint nyerjétek meg a bevezető versenyt. Ezután öt lehetséges verseny közül választhattok. Válasszátok a harmadikat, mely a drift, nyerjétek meg, így megkapjátok az egyes drift pályát. Lépjetek ki és menjetek el az autó testreszabásához (Customize ride). Válasszatok egy gépjárművet és adjátok rá az összes első szintű vizuális tuningot, ameddig el nem éritek a kétszeres szorzót. Ezután a főmenüben válasszátok ki a quick race menüpontot, majd a driftet és a drift track 1 pályát, melyet az imént nyertetek meg. A körök számát állítsátok tízre, ez azért fontos, hogy minél több tiszta kört (clean lap) tudjatok menni, melyek nagyon fontosak a pontok végelszámolását illetően.

Ezután induljatok annyi versenyen, hogy megszerezzétek a 4. style rewardot, ami a Vortex autót jelenti. Amint ez megvan, válasszátok ki a Vortex autót, ami egy különleges matricázású Acura Integra Type R (a jobb felső sarokban tehát ezt a nevet fogjátok látni). Ettől kezdve ezt a kocsit kell használni, mégpedig azért, mert alapból kap egy 5x-ös szorzót, és csak menni kell a versenyeket a fentebb leírt módon, úgy, hogy lehetőleg minden körötök tiszta legyen, és így mindig a lehető legtöbb stíluspontot zsebeljétek be. Ezt ismételgessétek egészen addig, ameddig meg nem lesz az utolsó, 114. jutalom.

III.9. Magazin címlapok

Az Underground mód során jó szerepléseddel különböző magazinok címoldalára kerülhetsz.

1. címlap
- Név: Modified Mag
- Elérése: El kell érnetek a 10. rank-ot a circuit versenymódban.
- Erre a 19. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

2. címlap
- Név: Sport Compact Car
- Elérése: El kell érnetek a 9. rank-ot a sprint versenymódban.
- Erre a 27. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

3. címlap
- Név: Chrom & Flammen
- Elérése: El kell érnetek a 10. rank-ot a drift versenymódban.
- Erre a 25. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

4. címlap
- Név: Turbo & High-Tech Performance
- Elérése: El kell érnetek a 7. rank-ot a drag versenymódban.
- Erre a 55. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

5. címlap
- Név: Import Tuner
- Elérése: El kell érnetek a 8. rank-ot a drag versenymódban.
- Erre a 40. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

6. címlap
- Név: Import Racer
- Elérése: El kell érnetek a 8. rank-ot a circuit versenymódban.
- Erre a 37. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

7. címlap
- Név: Super Street
- Elérése: El kell érnetek a 6. rank-ot a circuit versenymódban.
- Erre a 59. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

8. címlap
- Név: Sport Compact Car
- Elérése: El kell érnetek a 6. rank-ot a sprint versenymódban.
- Erre a 67. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

9. címlap
- Név: Import Tuner

- Elérése: El kell érnetek a 4. rank-ot a drift versenymódban.
- Erre a 85. verseny megnyerésével adódik lehetőségetek.

10. címlap
- Név: Hot4s
- Elérése: Meg kell nyernetek az összes bajnokságot.
- Ehhez végül a 101. kihívást kell leküzdenetek.

11. címlap
- Név: Stuff
- Elérése: A végső győzelem a 111. verseny után.

Ezen a borítón Melissa pózol, ráadásul kétfélét nyerhettek el belőle, egy profillal azonban csak egyet. Az egyiken fehér felsőben feszít a lány, a másikon pedig egy fekete borkabátot visel.

12. címlap
- Név: Autopress
- Elérése: Az összes első szintű teljesítmény tuningot rá kell tenni az autóra.

13. címlap
- Név: Super Street
- Elérése: Az összes második szintű teljesítmény tuningot rá kell tenni az autóra.

14. címlap
- Név: Maxi Tuning
- Elérése: Az összes harmadik szintű teljesítmény tuningot rá kell tenni az autóra.

15. címlap
- Név: Option
- Elérése: Egy csillagos reputation szintet kell elérnetek.

16. címlap
- Név: Elaborare
- Elérése: Az összes első szintű vizuális tuningot fel kell tenni az autóra.

17. címlap
- Név: Maxi Tuning
- Elérése: Az összes második szintű vizuális tuningot fel kell tenni az autóra.

18. címlap
- Név: Hot4s
- Elérése: Az összes harmadik szintű vizuális tuningot fel kell tenni az autóra.

19. címlap
- Név: DUB
- Elérése: Fel kell tenni az autóra kilenc darab harmadik szintű vizuális tuningot, és négy egyedi vizuális tuningot.

20. címlap
- Név: Turbo and High-Tech Performance
- Elérése: Meg kell dönteni az előre beállított legjobb időt bármelyik drag pályán, Underground módban, nehéz fokozaton.

21. címlap
- Név: Import Racer
- Elérése: Meg kell dönteni az előre beállított legjobb időt bármelyik circuit pályán, Underground módban, nehéz fokozaton.

22. címlap
- Név: Import Tuner
- Elérése: Meg kell dönteni az előre beállított legjobb időt bármelyik drift pályán, Underground módban, nehéz fokozaton.

23. címlap
- Név: Sport Compact Car
- Elérése: Meg kell dönteni az előre beállított legjobb időt bármelyik sprint pályán, Underground módban, nehéz fokozaton.

24. címlap
- Elérése: 500 online reputation pontot kell szerezni. Ezt csak a PS2 és PC verziókkal lehet elérni.

25. címlap
- Elérése: 1000 online reputation pontot kell szerezni. Ezt csak a PS2 és PC verziókkal lehet elérni.

26. címlap
- Elérése: 2500 online reputation pontot kell szerezni. Ezt csak a PS2 és PC verziókkal lehet elérni.

27. címlap
- Elérése: 5000 online reputation pontot kell szerezni. Ezt csak a PS2 és PC verziókkal lehet elérni.

III.10. A legjobb idők és pontok

V - visszafelé

III.10.1. Drag pályák

Drag	Legjobb idő
14th and Vine Const.	24.04
14th and Vine	24.91
Highway 1	25.23
Main Street	26.68
Main Street Const.	23.95
Commercial	28.22
14th and Vine Const. (V)	25.04
14th and Vine (V)	26.16
Highway 1 (V)	25.53
Main Street (V)	26.80
Main Street Const. (V)	25.90
Commercial (V)	27.15

III.10.2. Dift pályák

Drift	Legtöbb pont
Drift Track 1	100587
Drift Track 2	177909
Drift Track 3	152121
Drift Track 4	186519
Drift Track 5	218438
Drift Track 6	236090
Drift Track 7	190709
Drift Track 8	169177

III.10.3. Sprint pályák

Sprint	Legjobb idő
Liberty Gardens	1:09.88
Broadway	1:49.88
Lock Up	2:04.75
Bedard Bridge	2:00.05
1st Ave. Truck Stop	1:40.20
7th and Sparling	1:57.20
9th and Frey	1:58.24
Spillway	2:16.50
Liberty Gardens (V)	1:11.50
Broadway (V)	1:46.29
Lock Up (V)	2:06.48
Bedard Bridge (V)	2:06.13
1st Ave. Truck Stop (V)	1:36.42
7th and Sparling (V)	1:54.59
9th and Frey (V)	2:05.37
Spillway (V)	2:33.57

III.10.4. Circuit/Lap Knockout pályák

Circuit/Lap Knockout	Legjobb idő
Olympic Square	47.66
Atlantica	47.03
Inner City	50.16
Stadium	58.07
National Rail	50.77
Market Street	1:11.60
Terminal	56.14
Port Royal	47.62
Olympic Square (V)	47.60
Atlantica (V)	46.67
Inner City (V)	49.55
Stadium (V)	59.84
National Rail (V)	51.36
Market Street (V)	1:18.38
Terminal (V)	53.95
Port Royal (V)	48.77

IV. fejezet - Need for Speed: Underground 2

IV.1. Játékmechanizmus

Újra visszatérünk az éjszakai illegális autóversenyek világába, minden, a Need for Speed: Underground című játékból már megismert elem visszaköszön. Autót vásárolhatunk, annak külső megjelenését, és teljesítményét módosíthatjuk, hogy aztán a legerősebb ellenfeleket, a legkeményebb futamok során is magunk mögé utasíthassuk. A versenymódok is nagyjából megegyeznek, ebben a játékban is főleg Circuit, Sprint, Drag, és Drift versenyeken kell helytállnunk. Annak ellenére, hogy szinte minden elemében megegyezik a két játék, a játékmenet mégis teljesen más, köszönhetően annak, hogy az Underground 2-ben végre nem csupán menükből kell kiválasztani a különféle futamokat. Ha úgy tartja kedvünk, akkor egy képzeletbeli város utcáin kóborolhatunk kedvünkre, begurulhatunk autókereskedésekbe, különféle boltokba, illetve elmehetünk a garázsunkba, ahol szépen egymás mellett sorakoznak a játék során megvásárolt járgányaink. Emellett persze kihívhatjuk versenyzésre az utcákon száguldozó tuning járgányok sofőrjeit, és indulhatunk a város különböző pontjain található futamokon. Ezeket a futamokat leküzdve tudunk előre haladni a karrier mód során, és persze a versenyeken szerzett pénzből tudjuk tovább fejleszteni autóinkat. A játék kezdetén nem tudjuk az egész várost bejárni, ahogy haladunk előre a ranglétrán, úgy nyílnak meg előttünk a város további kerületei.

IV.1.1. Profil

A játék indulásakor létre kell hozzuk a profilunkat, ehhez csupán egy nevet kell megadnunk. Ebbe a profilba menti automatikusan (ha a „Gameplay" opciók alatt be van állítva automata mentés) az eredményeinket minden verseny után, illetve az autónk különféle módosításait, miután kigurulunk a garázsunkból, vagy a városban található boltokból.

IV.1.2. Autók vásárlása, garázs

A játék kezdetén egy kölcsön autóval indulunk, ezzel először el kell jutnunk egy autókereskedésbe, ahol megvásárolhatjuk első járgányunkat (a választáshoz érdemes átolvasni az Autók címet viselő alfejezetet). Ha ezzel megvagyunk, irány a garázsunk. Nem kell megijedni, nem tudunk eltévedni a városban, egy nyíl mutatja automatikusan, hogy merre kell haladnunk. A garázs lesz a játék során a főhadiszállásunk, ide bármikor visszatérhetünk akár a városon átszáguldozva, vagy ha nincs kedvünk feleslegesen autózni, akkor elég, ha a játék menüjét megnyitjuk, és kiválasztjuk a „Jump to Garage", azaz ugrás a garázsba opciót.
A garázsban válogathatunk a már megvásárolt autók közül (Car Select), le- és felszerelhetjük a boltokban megvásárolt tuning alkatrészeket (Change Parts), beállíthatjuk járgányunkat különféle versenymódokhoz (Performance Tuning / Dyno), elmenthetjük az aktuális állásunkat (Save), megtekinthetjük a magazin címlapjainkat, DVD borítóinkat, illetve a szponzorainkkal kötött szerződéseket (View Revards). Emellett, ha nem szeretnénk a városban száguldozni, innen, a garázsból is tudunk indulni a versenyeken, ehhez a „World Map", azaz térkép opciót kell kiválasztanunk. Itt megtekinthetjük a már megnyitott kerületek térképét (alapból csak a Stage 1 választható). A megnyitott kerületek száma jelzi azt, hogy a játék során elérhető öt szintből meddig sikerült eljutnunk. Egy szintet akkor teljesítünk, ha a továbbjutáshoz szükséges számú Underground Racing League futamot már megnyertük. A szintekhez tartozó összes versenyt, köztük a rejtett versenyeket, és a már teljesített versenyeket is kiválaszthatjuk ebből az opcióból. A már teljesített versenyeken is újra indulhatunk, de ebben az esetben már nem kapunk pénzt, ha sikerül nyernünk.

IV.1.3. Az autó fejlesztése

A megvásárolt autóink külső megjelenését, és teljesítményét is tovább fejleszthetjük. Ha sikerül megadott szintre eljutnunk (azaz megnyitni a város következő kerületeit), akkor újabb tuning alkatrészek válnak elérhetővé a városban található boltokban. Az autó fejlesztéséhez további információ a Graphics Shop, Body Shop, Performance Shop - az autók testre szabása címet viselő alfejezetben található.

IV.1.4. A város, boltok, térkép- és GPS használat

IV.1.4.1. A város

A játék során egy kitalált város, Bayview utcáin tudunk száguldozni, versenyezni. A város öt kerületből áll, a játék kezdetén ebből csak az első érhető el. Miután sikerül megnyerni megadott számú Underground Race League futamot, megnyílik a város következő kerülete, és mi átlépünk az első szintről a másodikra.

IV.1.4.1.1. City Core

A City Core az elsőként elérhető kerület, itt indul meg a karrierünk. Itt található a garázsunk, egy autókereskedés, két Body Shop, két Performance Shop, egy Graphics Shop, és egy Car Specialities Shop.

IV.1.4.1.2. Beacon Hill

Miután sikerült megkötni az első szponzori szerződésünket, átlépünk a második szintre, és egyben megnyílik a város következő kerülete, Beacon Hill. Itt egy autókereskedés, egy Graphics Shop, egy Body Shop, egy Performance Shop és egy Car Specialities Shop található.

IV.1.4.1.3. Jackson Heights

Miután sikerül megnyerni az első szponzori szerződésben kikötött összes versenyt, tovább lépünk a harmadik szintre, és megnyílik a város következő kerülete, Jackson Heights. Itt egy Body Shop, és egy Graphics Shop található.

IV.1.4.1.4. Coal Harbor East

Miután sikerült megkötni a második szponzori szerződésünket, átlépünk a negyedik szintre, és egyben megnyílik a város következő kerülete, Coal Harbor East. Itt egy autókereskedés, egy Graphics Shop, egy Body Shop, egy Performance Shop és egy Car Specialties Shop található.

IV.1.4.1.5. Coal Harbor West

Miután sikerül megnyerni a harmadik szponzori szerződésben kikötött összes versenyt, tovább lépünk az ötödik szintre, és megnyílik a város következő kerülete, Coal Harbor West. Itt egy Body Shop, egy Performance Shop és egy Car Specialities Shop található.

IV.1.4.2. Boltok

A város öt részének területén szétszórva találhatjuk meg a különféle boltokat. Néhány közülük - főleg az első szinten - automatikusan megjelenik a térképen, a többit nekünk kell megtalálnunk. Ha sikerül megtalálni egy boltot, és oda begurulunk, akkor megjelenik a térképen, és ezentúl már könnyedén odatalálhatunk. A boltokat különböző szín jelöli a térképen, illetve ugyanilyen színű lámpák világítanak a boltok környékén, ezzel megkönnyítve a megtalálásukat.

IV.1.4.2.1. Car Lot

Világoskék szín jelöli a térképen, illetve a bolt környékén világoskék lámpák világítanak. Az autókereskedésekben tudjuk megvásárolni a versenyzéshez elengedhetetlen barátainkat, az autókat. A játék kezdetén még csak hat autóból választhatunk, a játék során (miután sikerül megnyerni bizonyos számú Underground Racing League versenyt) to-

további autók is elérhetővé válnak. Mindig SMS jelzi, ha újabb autók érkeznek a kereskedésekbe.

IV.1.4.2.2. Body Shop

Zöld szín jelöli a térképen, illetve a bolt környékén zöld lámpák világítanak. Itt az autónk vizuális tuningjához szükséges alkatrészeket, díszítéseket találjuk, illetve vásárolhatjuk meg.

IV.1.4.2.3. Performance Shop

Kék szín jelöli a térképen, illetve a bolt környékén kék lámpák világítanak. Itt az autónk teljesítményének növeléséhez szükséges alkatrészeket találjuk, illetve vásárolhatjuk meg. Ha győzni szeretnénk a futamokon, akkor az itt található alkatrészeket minél gyorsabban fel kell szerelnünk járgányainkra.

IV.1.4.2.4. Graphics Shop

Piros szín jelöli a térképen, illetve a bolt környékén piros lámpák világítanak. Itt az autónk vizuális tuningjához szükséges további alkatrészeket, díszítéseket találjuk, illetve vásárolhatjuk meg.

IV.1.4.2.5. Megalow Parts

Ezekben a boltokban nagy kedvezménnyel vásárolhatunk - első és második szintű - alkatrészeket. További, 10%-20%-os kedvezményt kapunk, ha az alkatrészeket csomagban, együtt vásároljuk meg.

IV.1.4.2.6. Car Specialities Shop

Ezekben a boltokban az autónk vizuális tuningjához szükséges további alkatrészeket (Neon, Hydraulics), díszítéseket találjuk, illetve vásárolhatjuk meg.

IV.1.4.3. Térkép- és GPS használat

IV.1.4.3.1. Térkép

Ha úgy tartja kedvünk, akkor kedvünkre száguldozhatunk a város - egymás után megnyíló - kerületeiben. Érdemes ezt a módszert választani, ha csupán a garázsunkból választjuk ki a különféle versenyeket, akkor nagy élményről maradunk le. Ha kigurulunk az utcára, és nem szeretnénk eltévedni, akkor használni kell a játék térkép rendszerét. A térképre lépve láthatjuk a már megnyitott kerületeket, a már megtalált, és megnyitott boltokat (teli körök), és azokat a futamokat, amelyeken indulhatunk (lyukas körök). A térkép bal oldalán található a jelmagyarázat, itt kiválaszthatjuk, hogy a lehetséges jelölések közül melyik legyen látható, és melyik ne. A térképen zöld nyíl jelöli helyzetünket és irányunkat, az „Outrun" versenyre kihívható ellenfeleket narancssárga nyíl jelzi.

IV.1.4.3.2. GPS

A GPS szervesen kapcsolódik a térképhez, használata nagyban megkönnyíti a városban történő tájékozódást. A térképen kijelölhetjük azt a boltot, vagy verseny helyszínt, ahova el szeretnénk jutni, ezzel aktiváljuk a GPS-t, azaz a helymeghatározó rendszert. Ha kilépünk a térképről, ezután egy nyíl jelenik meg a képernyő közepén, és folyamatosan jelzi, hogy merre kell mennünk. Így nem kell a képernyő bal alsó sarkában található minitérképet figyelni, és könnyedén, gyorsan tudunk eljutni a célpontunkhoz. A GPS rendszer csak az úton haladva használható, ha legurulunk az útról, a vevő nem találja a műhold jelét, és ekkor egy hibaüzenet jelenik meg a képernyőn. Ekkor csak vissza kell gurulnunk az útra, és máris újra megjelenik a nyíl, ami a célpontunk felé vezető irányt mutatja. Ha út közben kihívunk az úton haladó tuning járgányok közül egyet, akkor a GPS kikapcsol.

IV.1.5. SMS

A fontos üzeneteket, tudnivalókat, információkat a játékba épített SMS rendszer segítségével olvashatjuk el. A beérkező üzeneteket először az Inbox fül alatt találjuk meg, majd megtekintésük után négy különböző kategóriára rendszerezve olvashatjuk. Az út mellett található információs ikonokat felszedve a játékkal kapcsolatos fontos tudnivalók birtokába juthatunk, ezeket a Game Tips fül alatt találjuk az első elolvasásuk után. A magazin címlap, és DVD borítóval kapcsolatos felkéréseket a Special Events, a futamok elnyerésével, vagy egyéb módon megnyitott alkatrészekkel kapcsolatos információkat az Unlocks fül alatt találhatjuk az elolvasásuk után. A játékban további fontos információkhoz is juthatunk, ezeket jótevőnk, Rachel küldi SMS formában, elolvasásuk után ezeket a Rachel fül alatt találjuk a továbbiakban.

IV.1.6. Visual Rating

Az autóra vizuális tuningokat helyezve növelhetjük a „Visual Rating" azaz vizuális értékelés szintet. A magazin címlapokért, és DVD borítókért kapott pénzösszeg mértéke is nagyban függ attól, hogy mekkora a Visual Rating szintünk.

IV.1.7. Reputation

A futamok megnyerésével nem csupán pénzt, de reputation (azaz elismertségi) pontokat is szerezhetünk. Minél nagyobb idő- és pont különbséggel tudjuk megverni ellenfeleinket, annál több reputation pontot kapunk a futam végén. A reputation szint nem más, mint az elismertség a tuning körökben. Ez a játékban annyit jelent, hogy számos versenyre csak egy bizonyos reputation szint elérése után tudsz majd csak belépni.

IV.1.8. Szponzorok

A karriermód során, miután megnyertünk néhány versenyt, szponzorok keresnek meg, hogy némi pénzzel, és egyéb jósággal hozzájáruljanak a bankszámlánkhoz. Az első alkalommal négy, a második alkalommal három, a harmadik alkalommal kettő különböző cég ajánlata közül kell választani, az utolsó, negyedik alkalommal egyetlen szerződést kell átolvasnunk. Nagyjából mindegy, hogy melyik szponzort választjuk, minimális a pénzjutalom összege. Azzal, hogy elfogadjuk a szerződést, biztosítanunk kell, hogy az abban meghatározott számú és típusú versenyt is meg kell nyernünk. Az első szerződésnél ez három URL és kilenc különböző típusú, a másodiknál öt URL és 19 különböző típusú, a harmadiknál 7 URL és 29 különböző típusú, a negyediknél 9 URL és 34 különböző típusú versenyt kell megnyernünk. A szerződések, és az azokban foglalt meghatározott számú verseny teljesítésével juthatunk el a játék következő szintjére. A következő szint elérése jelenti a következő városrész megnyitását is. A szponzoroktól nem csupán pénzt, de ingyen autót is kaphatunk, ezek automatikusan megjelennek a garázsunkban.

IV.1.9. Ellenfelek

A játék során a számítógép által irányított versenyzők lesznek az ellenfeleid, őket kell legyőzni. Online játékmódban természetesen hús-vér ellenfelek körében folyik a versenyzés.

IV.1.10. Bankszámla gyarapítás

A város területén száguldozva nem csupán információs ikonokat találhatunk, de érdemes figyelni a zöld színű pénz ikonokra is. Ha ezeken áthajtunk, akkor 50$, 100$, 200$, és 400$ gyarapíthatja a bankszámlánkat, attól függően, hogy melyik városrészben találjuk meg az ikont.

IV.2. Menük

IV.2.1. Főmenü
A játékot elindítva a főmenübe jutunk, itt a következő lehetőségek közül választhatunk:

IV.2.1.1. Options
A játék különféle opcióit állíthatjuk itt be.

IV.2.1.1.1. Audio
A játék hangjaival kapcsolatos opciók, itt tudjuk beállítani a menü- és a versenyek zenéjének, a hang effekteknek, a motor, és kerekek hangjának, és persze a narrátor által elmondott szövegeknek a hangerejét.

IV.2.1.1.2. Display
Itt a játék grafikáját tudjuk finom hangolni. A mai csúcs minőségű, de akár még a közepes minőségű számítógépek, és grafikus gyorsítók is bőven elegendőek ahhoz, hogy a játékot maximális felbontáson, részletességen futtassuk. Ha valakinek mégis szaggatna, döcögne a játék grafikája, akkor az itt található beállításokkal tudja a játék sebességét az igényeinek megfelelőre állítani. A konzolos verziók esetében természetesen nincs lehetőség ilyen jellegű beállítások módosítására.

IV.2.1.1.3. Gameplay
A játékmenettel kapcsolatos beállítások gyűjteménye. Itt tudjuk beállítani, hogy a nagy ugratásoknál kapjunk-e látványos, lassított képet, hogy legyen-e visszapillantó a képernyőn, hogy a sebességmérő km/h vagy mph egységben jelezze sebességünket, hogy milyen nehézségen szeretnénk végigjátszani a karriermódot, illetve azt hogy automatikusan mentse-e a program az eredményeinket, avagy sem.

IV.2.1.1.4. Player
Itt a játékossal, illetve a képernyővel kapcsolatos beállításokat találjuk. Beállíthatjuk, hogy automata, vagy kézi váltóval szeretnénk-e vezetni, hogy akarunk-e stabilitás vezérlőt (Stability Control) használni, hogy milyen nézet legyen az alapértelmezett a játék során, illetve, hogy megjelenjen-e a képernyőn a verseny során elért pozíciónk, a körökkel kapcsolatos információ, az elért pontszám. Ha valaki kormányt használ a vezérléshez, akkor itt tudja beállítani, hogy működjön-e a force feedback, azaz az erő visszacsatolás.

IV.2.1.1.5. Controls
Itt tudjuk megnézni az alapértelmezett gomb, billentyű kiosztást, illetve itt tudjuk módosítani, testre szabni a vezérlést.

IV.2.1.1.6. EA GAMES TRAX
Itt tudjuk végignézni a játékban szereplő számok listáját, illetve itt állíthatjuk be, hogy melyik szám hol hangozzon el a játékban. Választható lehetőségek: menu (menüben), racing (versenyek közben), all (mindenhol), off (sehol).

IV.2.1.1.7. Credits
Megtekinthetjük a játék készítőinek listáját.

IV.2.1.2. Profile manager
A profil manager almenübe lépve tudunk újabb profilokat létrehozni és törölni, illetve már létrehozott profilokat elmenteni, betölteni.

IV.2.1.2.1. Create Driver
Ha új profilt szeretnénk létrehozni, ezt az opciót kell kiválasztani. Csupán egy nevet kell megadni, és máris elkészült az új profilunk.

IV.2.1.2.2. Load
Itt tudjuk betölteni a már elkészített profil adatait, eredményeit.

IV.2.1.2.3. Save
Itt tudjuk elmenteni a már elkészített profil adatait, eredményeit.

IV.2.1.2.4. Delete
Itt tudjuk kitörölni a már elkészített profiljainkat.

IV.2.1.3. Customize
A játék során megnyitott autókat tuningolhatjuk a játék során megszerzett alkatrészekkel. Ezek közül a felspécizett járgányok közül választhatunk aztán a gyors versenyekhez autót.

IV.2.1.4. LAN
Ha helyi hálózaton szeretnénk játszani társainkkal, barátainkkal, akkor itt tudunk játék szervert indítani, vagy itt tudunk meglévő játék szerverhez csatlakozni.

IV.2.1.5. Online
Ha interneten keresztül szeretnénk játszani társainkkal, barátainkkal, akkor itt tudunk játék szervert indítani, vagy itt tudunk meglévő játék szerverhez csatlakozni.

IV.2.1.6. Quick Race
A legegyszerűbben, leggyorsabban elindítható verseny típus a Quick Race (gyors verseny) elnevezést viseli. Ha ezt a típust választjuk, akkor be kell állítanunk, hogy milyen autóval, milyen versenymódban, melyik pályán, milyen feltételek mellett szeretnénk indulni. A feltételeknél beállíthatjuk, hogy milyen nehéz legyen a verseny, mennyi ellenfél ellen szeretnénk indulni, hogy legyen-e semleges forgalom az utakon. Körversenyeknél megadhatjuk, hogy Lap KO rendszerű legyen-e a verseny, tehát, hogy az utolsó helyezett lemorzsolódjon-e minden körben. Ha megvagyunk a beállításokkal, már indulhat is a verseny. Az autók vezérlésének, a pályák, ellenfelek viselkedésének kiismeréséhez ez a verseny típus a legideálisabb, ugyanis ezeknek a versenyeknek semmilyen tétjük sincsen. Ha nem sikerül nyerni, nem lépünk vissza semmilyen besorolásban, az eredményünk nincsen hatással a karriermódban történő előmenetelünkre sem. A kiválasztható versenymódokkal találkozunk a karriermód során is, érdemes hát áttekinteni, hogy a különféle módokhoz tartozó küzdelmek során mire számítsunk. Az Outrun mód nem szerepel a Quick Race versenymódjai között, de a karrier módban betöltött szerepe miatt érdemes ebben az alfejezetben megemlékezni róla.

IV.2.1.6.1. Circuit
Sima körverseny, melynek során meghatározott számú ellenfelet kell magunk mögé utasítanunk, hogy az utolsó körben mi fussunk át elsőként a célvonalon. Nem feltétlenül kell az első pár száz méteren megszerezni az elsőséget, de nem szabad hagyni azt sem, hogy az első egy-két helyezett túlságosan elhúzzon tőlünk. A játék legtechnikásabb pályáival a Circuit mód során találkozunk, itt bizony nem árt fékezni kanyarokban, és érdemes a legideálisabb ívben autózni. Az ellenfelek mellett semleges forgalom is nehezíti a dolgunkat. Ha karrier módban indulunk Circuit típusú versenyen, figyelni kell arra, hogy minél nagyobb előnyre teszünk szert, annál nagyobb reputation pontot kapunk a megnyerhető pénzösszeg mellett a verseny végén. Az irányítás megegyezik az alapirányítással.

IV.2.1.6.2. Sprint
Hasonló a körversenyhez, annyi a különbség, hogy itt a város egyik pontjától a másikig kell eljutnunk úgy, hogy a célvonalon mi érjünk át

elsőként. Sokszor aránylag egyenes, enyhe kanyarokkal tarkított pályán kell haladnunk, ez kevésbé technikás vezetést igényel, viszont nagyon nagy sebességre gyorsulhatunk, ezért egy-egy kisebb hiba miatt is könnyebben felborulhatunk, kicsúszhatunk. Az ellenfelek mellett semleges forgalom is nehezíti a dolgunkat. Ha karrier módban indulunk Sprint típusú versenyen, figyelni kell arra, hogy minél nagyobb előnyre teszünk szert, annál nagyobb reputation pontot kapunk a megnyerhető pénzösszeg mellett a verseny végén. Az irányítás megegyezik az alapirányítással.

IV.2.1.6.3. Drag

A drag egy gyorsulási verseny, ahol limitált kontrollod van az autó felett. A cél megfelelő váltásokkal, minél nagyobb sebesség elérésével elsőként beérkezni a célba, mindehhez azonban a sima versenyekhez képest erősen más környezetet, felhasználói felületet, pályákat és fizikát kap a játékos. Ha karrier módban indulunk Drag típusú versenyen, figyelni kell arra, hogy minél nagyobb előnyre teszünk szert, annál nagyobb reputation pontot kapunk a megnyerhető pénzösszeg mellett a verseny végén. Az irányítás különbözik a többi versenyen megszokottól, a jobbra és balra kormányzással csupán sávot váltunk, alapvetően csak arra kell figyelni amúgy is (a tökéletes váltás elsajátítása mellett), hogy ne ütközzünk neki a semleges autóknak. A versenymód részletes leírása megtalálható a Need for Speed: Underground leírásánál, a III. fejezet 7.1.3.2. alfejezeténél, melynek címe: Drag a játékban.

IV.2.1.6.4. Drift

A drift versenytípus esetében a lényeg minél több stílus pont összegyűjtése a látványos csúsztatások elérésével. Minél hosszabb az adott drift annál több pont jár érte, ám a játék különböző módokon értékeli a csúszásainkat. Ennek megfelelően lehetőség van nagyobb driftek, vagy láncolt driftek végrehajtására is, melyekért ráadásul szorzókat kapunk az addig a csúszás során összegyűjtött pontjaink elé. Arra azonban nagyon oda kell figyelned, hogy semmiképpen sem szabad a falnak ütköznöd, mert ez azonnal elveszi az adott csúszás pontszámát, ráadásul a szépen, hiba nélkül lement körökért is pontok járnak. A könnyebb, gördülékenyebb driftelés kedvéért érdemes lehet kikapcsolni a stability control-t az Options menü Player almenüjében. Ha karrier módban indulunk Drift típusú versenyen, figyelni kell arra, hogy minél nagyobb pontszám különbségre teszünk szert, annál nagyobb reputation pontot kapunk a megnyerhető pénzösszeg mellett a verseny végén. A versenymód részletes leírása megtalálható a Need for Speed: Underground leírásánál, a III. fejezet 7.1.1.2. alfejezeténél, melynek címe: Drift a játékban.

IV.2.1.6.5. Street X

Ez a versenymód hasonlít a Circuit módhoz, annyi a különbség, hogy itt rövid, zárt (a Drift módban megismert típusúhoz hasonló) pályákon kell bizonyítanunk, így csak az ellenfelekre kell koncentrálnunk, nem találkozunk semleges forgalommal. Nagyon technikásan kell vezetni, éppen csak annyit szabad fékezni, amennyi az ütközés, kicsúszás elkerüléséhez elengedhetetlen, és folyamatosan ideális íven kell autózni. Ha karrier módban indulunk Street X típusú versenyen, figyelni kell arra, hogy minél nagyobb pontszám különbségre teszünk szert, annál nagyobb reputation pontot kapunk a megnyerhető pénzösszeg mellett a verseny végén.

IV.2.1.6.6. Underground Racing League

A Circuit, és Street X módokhoz hasonló verseny, itt aránylag hosszabb, zárt körpályákon kell versenyezni, csak az ellenfelekre kell koncentrálnunk, nem találkozunk semleges forgalommal. Technikásan kell vezetni, éppen csak annyit szabad fékezni, amennyi az ütközés, kicsúszás elkerüléséhez elengedhetetlen, és folyamatosan ideális íven kell autózni. Ha karrier módban indulunk Underground Racing League típusú versenyen, figyelni kell arra, hogy minél nagyobb pontszám különbségre teszünk szert, annál nagyobb reputation pontot kapunk a megnyerhető pénzösszeg mellett a verseny végén. A karrier módban csak a második szint elérése után vehetünk részt ilyen típusú versenyeken.

IV.2.1.6.7. Outrun

Ahogy a Quick Race bevezetőjében olvashattátok, az Outrun mód nem választható a gyorsversenyek között. A karriermódban, az utcákon száguldozva találkozhatunk a semleges forgalomhoz tartozó járgányokkal, illetve olyan tuningolt verdákkal, melyeket a térképen narancssárga nyíl jelöl. Ha egy ilyen autó mellé érünk, kihívhatjuk őket egy outrun versenyre. Ilyenkor az a feladatunk, hogy utolérjük, leelőzzük ellenfelünket, majd el kell húznunk 1000 lábnyi távolságra. A képernyő bal felső sarkában megjelenik egy kijelző, ami mutatja, hogy mennyivel vagyunk lemaradva, vagy mennyivel sikerült elhúznunk ellenfelünktől. Ha 1000 lábnyira lemaradunk, elvesztjük a versenyt. Ha az ellenfelünk előttünk van, akkor követni kell az irányt, amerre ő tart. Ha átvesszük a vezetést, arra megyünk, amerre csak akarunk, az ellenfelünknek követnie kell minket. Ha nyerünk, akkor megadott mennyiségű pénz (általában 100$) hozzáadódik a bankszámlánkhoz.

IV.2.1.6.8. Free Run

Ebben a módban a város már megnyitott területein tudunk száguldozni. Megismerhetjük a várost, kitapasztalhatjuk, hogy a forgalom mennyire nehezíti meg a versenyeket, illetve kihívhatjuk Outrun versenyre a térképen narancssárga nyíllal jelzett tuning verdákat.

IV.2.1.7. Career

IV.2.1.7.1. Resume Career

Az utoljára betöltött profilunk karrierjét tudjuk folytatni, ha ezt az opciót választjuk.

IV.2.1.7.2. Start New Career

Új karriert tudunk indítani.

IV.2.1.7.3. Load Game

Az aktuális profilhoz tartozó utolsó mentést tudjuk itt betölteni.

IV.2.2. Játék menü (Pause menu)

Ha megállítjuk a játékot, akkor az alábbi opciók közül választhatunk:

IV.2.2.1. Return to Explore Mode

Visszatérés a játékhoz, tovább száguldozhatunk a felfedezésre váró város területén.

IV.2.2.2. Jump to Garage?

Ha nem akarunk mindig oda-vissza autózni a városban, ennek az opciónak a segítségével egy szempillantás alatt a garázsunkhoz ugorhatunk.

IV.2.2.3. Options

Az „options" menü ismertetésénél már bemutatott Audio, Display, Gameplay, és Player opciókat választhatjuk ki, és az azokhoz tartozó beállításokat módosíthatjuk.

IV.2.2.4. Quit to Main Menu

Kilépés a játék főmenüjébe.

IV.3. HUD - a kijelző

Hogy sikeresen szerepeljünk a versenyek, és a különböző feladatok teljesítése során, nem árt tisztában lenni azzal, hogy mit is jelentenek a képernyőn megjelenő kijelzők. Attól függően, hogy csak felfedezzük a várost, vagy valamilyen versenymódban indulunk, a kijelzőn megjelenő információk változnak.

IV.3.1. A kijelző „Explore" azaz felfedezés módban

Ha csak szimplán az utcát járjuk, akkor a kijelző a következőképpen alakul. A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a minitérképet, melyen egy pár száz méteres körön belül található utcákat, kihívható autókat, verseny helyszíneket, és boltokat láthatjuk. A jobb alsó sarokban található a sebesség- és fordulatszám mérő, mely a nitró-feltöltő, és a turbó megvásárlásával egy-egy kijelzővel kiegészül. A képernyő felső részén, középen található a visszapillantó (belső nézetben), és mellette a bankszámlánk aktuális állapotát jelző felirat. A visszapillantótól kicsit lejjebb, a képernyő bal oldalán látható az SMS rendszer kijelzője. Ha üzenetünk érkezett, akkor a kijelzőhöz tartozó nyilak mellett megjelenik egy kis levél ikon. Ha egy kihívható ellenfél mellé érünk, akkor a felfelé mutató nyíl felett megjelenik egy kis ikon (két autóval és egy felkiáltójellel). Ha aktiváljuk a GPS rendszert, akkor a visszapillantó alatt megjelenik egy kék színű nyíl, ez jelzi, hogy merre kell haladnunk, ha a kijelölt célpontot a legrövidebb úton szeretnénk elérni. Ha kihívtunk egy ellenfelet Outrun versenyre, és az előttünk halad, mindenképpen követnünk kell. Ha véletlenül rossz irányba fordulunk, egy aranyszínű nyíl jelenik meg a visszapillantó alatt, ez jelzi, hogy merre kell indulnunk, ha utol akarjuk érni ellenfelünket.

IV.3.2. A kijelző Circuit és Sprint versenymódban

A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a minitérképet, melyen egy pár száz méteres körön belül található utcákat láthatjuk, fehér csík jelzi a versenyhez kiválasztott útvonalat. A jobb alsó sarokban található a sebesség- és fordulatszám mérő, mely a nitró-feltöltő, és a turbó megvásárlásával egy-egy kijelzővel kiegészül. A képernyő felső részén, középen található a visszapillantó (belső nézetben), mellette látható, hogy hány ellenfelünk van, hányadik helyen tartózkodunk éppen, hány körös a verseny, abból mennyit tettünk meg eddig, a körök száma alatti kijelzőn pedig azt követhetjük nyomon, hogy a többiekhez képest menynyivel húztunk el, vagy mennyire vagyunk lemaradva.

IV.3.3. A kijelző Street X és Underground Racing League versenymódban

A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a minitérképet, itt csupán a verseny zárt pályáját láthatjuk, fehér csík jelzi az útvonalat. A jobb alsó sarokban található a sebesség- és fordulatszám mérő, mely a nitró-feltöltő, és a turbó megvásárlásával egy-egy kijelzővel kiegészül. A képernyő felső részén, középen található a visszapillantó (belső nézetben), mellette látható, hogy hány ellenfelünk van, hányadik helyen tartózkodunk éppen, hány körös a verseny, abból mennyit tettünk meg eddig, a körök száma alatti kijelzőn pedig azt követhetjük nyomon, hogy a többiekhez képest mennyivel húztunk el, vagy mennyire vagyunk lemaradva.

IV.3.4. A kijelző drift versenymódban

A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a minitérképet, itt csupán a verseny zárt pályáját láthatjuk, fehér csík jelzi az útvonalat. A jobb alsó sarokban található a sebesség- és fordulatszámmérő. A képernyő felső részén, középen található a visszapillantó (belső nézetben), mellette látható, hogy hány ellenfelünk van, hányadik helyen tartózkodunk éppen, hány körös a verseny, abból mennyit tettünk meg eddig, a körök száma alatti kijelzőn pedig azt követhetjük nyomon, hogy a pontszámot tekintve ki hányadik helyen áll, és hogy a verenyzők hány pontot szereztek. A bal felső sarokban megjelenő kijelzőn láthatjuk, hogy mennyi volt a leghosszabb csúszásunkkal szerzett pontszám, alatta, hogy a következő szorzó eléréséhez mekkora pontszámot kellene egy csúszással összehozni (pl. 2X: 250, 3X: 1000, 4X: 3000, 5X: 8000). Legalul látható, hogy mennyi az összpontszámunk. A visszapillantó alatt csúszás közben megjelenik egy számláló. Ennek értéke folyamatosan növekszik, amíg a csúszkálunk.

IV.3.5. A kijelző drag versenymódban

Drag versenymódban a korábbiakhoz képest jelentősen átalakul a felület. Bal oldalra kikerül a fordulatszámmérő és a nitro töltöttségét mérő csík is. Felül látható az aktuális sebességi fokozat, s egy kis kör, mely különböző színekben világít, ezzel segítve a váltást. A tű három különböző színt vehet fel: kék, zöld, majd piros. Ugyanezeket a színeket veszi fel az interfészen középen látható kis karika is. Mindkettő egy célt szolgál: segíti a megfelelő váltás pillanatának elkapását. Ha ugyanis a szín kék, a váltás még túl korai. Ha ekkor váltasz, akkor egy „Short Shift" feliratot kapsz, s a sebességed jelentősen visszaesik. Ha éppen akkor választ, mielőtt a kék szín zöldbe váltana, akkor egy „Good Shift" jelzi, hogy jól sikerült a váltás. A legjobb azonban akkor váltani, amikor a tű és a pötty színe egyaránt zöld, ekkor egy „Perfect Shift" felirat jelzi, hogy tökéletesen sikerült a művelet. Ha azonban lemaradsz, és a szín már pirosba ért, akkor az „Over Rev" felirat figyelmeztet, hogy túl későn sikerült kapcsolni.

IV.4. Autók

IV.4.1. A Need for Speed: Underground 2-ben szereplő autók

IV.4.1.1. Acura RSX Type S

Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:

- Lóerő: 200
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.51 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 17.35 mp
- Csúcs sebesség: 145 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:

- Lóerő: 471
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.36 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.01 mp
- Csúcs sebesség: 216 Mph

A valóságban:

Az Acura RSX a Honda gyár autómárkája, melyek az Egyesült Államokban és Kanadában terjedtek el legfőképpen. A Type-S ezek közül is a leginkább sebességre kihegyezett modell, mely erősebb motorral érkezik. Az erőforrás 2 literes i-VTEC technológiával készül, s nem kevesebb, mint 200 lóerőt képes kipumpálni magából.

A játékban:

Az Acura RSX Type-S gyorsulása alapkiépítésben inkább a mezőny közepének alján helyezkedik el, ám végsebessége és kezelhetősége átlagon felül. Így bártan ajánlható megvételre, ám drag versenymódra csak a gyorsulás komolyabb fejlesztése után válik igazán alkalmassá.

IV.4.1.2. Audi A3

Gyártás éve: 2004

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 249.6
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.32 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 14.16 mp
- Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 510.6
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.21 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.01 mp
- Csúcs sebesség: 216 Mph

A valóságban:
Az A3 első generációját 1996-ban mutatták be, ezzel a modellel az Audi visszatért az alacsonyabb kategóriájú modellek piacára, amit az A50-es modell bemutatása óta eléggé elhanyagoltak. A Golf MK. IV-et vették alapul, a mérnökök így alapvetően egy sportosabb Golf modellt terveztek. Jó néhány módosított változat után 2003-ban mutatták be a modell második generációját (Typ 8P). Legfontosabb újításként a második generáció modelljeibe még erősebb, 250 lóerős motort pakoltak, és az autó külseje is sokat változott, köszönhetően Walter Da Silva-nak, az új generáció olasz tervezőjének.

A játékban:
Alapban fürge, és jól kezelhető, a teljesítményét módosító tuningolások után pedig kifejezetten brutális, igazán jól vezethetővé autóvá válik. Minden játékmódban megállja a helyét.

IV.4.1.3. Audi TT Quattro
Gyártás éve: 2004

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 249
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.34 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 13.93 mp
- Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 500.1
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.29 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 6.63 mp
- Csúcs sebesség: 216 Mph

A valóságban:
A TT rövidítés a „Tourist Trophy" szavakat takarja, nem pedig a köztudatban elterjedt „Twin Turbo" kifejezést. 1995-ben mutatták be koncepció autóként, 1998-ban kezdték meg a modell sorozatgyártását. Bár a tervezésénél a mérnökök több korábbi modellből is merítettek, de a végeredmény mégis teljesen egyedi lett. A bátor tervezés nem csupán a legnagyobb gyártók sikeres modelljeinek megkerülhetetlen vetélytársává tette a TT-t, de számtalan gyártónak ihletet merített belőle.
A coupe változat 1998 szeptemberében, a roadster 1999 augusztusában jelent meg. A rendkívüli megjelenése mellett a TT-t főleg az alumíniumból készült alváza tette híressé, melynek köszönhetően a súlya nagyon alacsony volt. A vezethetőségét sok kritika érte, ezért számtalan módosításon esett át, míg 2004-ben bejelentették, hogy megkezdődött a teljesen átdolgozott, második generációs változat fejlesztése, melyet várhatóan 2007-ben dobnak majd piacra.

A játékban:
Kategóriájának egyik legjobban vezethető modellje, a tuningolt változat brutálisan jól gyorsul, ha sikerül megtanulni a kézi váltó kezelését, igen csak kevés esélye lesz az ellenfeleinknek.

IV.4.1.4. Cadillac Escalade
Gyártás éve: 2004

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 345.6
- Gyorsulás (0-60 Mph): 8.58 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 24.08 mp
- Csúcs sebesség: 125 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 551
- Gyorsulás (0-60 Mph): 4.82 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 13.01 mp
- Csúcs sebesség: 213 Mph

A valóságban:
A General Motors által gyártott Cadillac első próbálkozása a luxus sport-szabadidő modellek (SUV) piacán. Az Escalade-et 1999-ben dobták piacra, ekkor a német és japán gyártók már mind kiadták saját SUV modelljeiket, és a Ford is piacra dobta a Lincoln Navigator-t. Gyors döntés, és még gyorsabb megvalósítás eredménye volt a modell, alig tíz hónap telt el a tervek elfogadása, és a gyártás megkezdése között. A megtervezéséhez a GMC Yukon Denali modelljét vették alapul. A tuning műhelyek egyik legkedveltebb modelljévé vált az évek során.

A játékban:
A gyári változat eléggé lomha, és a kezelhetősége sem mondható kiemelkedőnek. A teljesítmény tuningok beépítése után a teljesítményével már nem lesz gond, de a gyenge vezethetősége miatt még így sem érdemes vele próbálkozni, egyik versenymódban sem tud kiemelkedő eredményt felmutatni.

IV.4.1.5. Ford Focus ZX3
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 130.4
- Gyorsulás (0-60 Mph): 8.71 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 25.23 mp
- Csúcs sebesség: 125 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 426.5
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.08 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.10 mp
- Csúcs sebesség: 210 Mph

A valóságban:
A Focus-t 1998-ban bocsátotta útjára a Ford először Európában, majd később, 2000-ben Észak-Amerikában. A ZX3-hoz egy 2 literes zetec motor dukál, melyet öt vagy hatsebességű manuális váltóval, vagy pedig négysebességű automata váltóval szállított a gyártó. A ZX3-ból egy különleges SE verzió is megjelent az amerikai piacon.

A játékban:
A játékban egyedül az autó kezelhetősége kiemelkedő, ám mind gyorsulásban, mind pedig végsebességben elég gyenge. Ennek megfelelően esetleg drifteléshez jöhet jól, ám minden más esetben teljes mértékben hanyagolható.

IV.4.1.6. Ford Mustang GT
Gyártás éve: 2005

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 299.8
- Gyorsulás (0-60 Mph): 4.68 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 13.01 mp
- Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 551.7
- Gyorsulás (0-60 Mph): 2.70 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.78 mp
- Csúcs sebesség: 225 Mph

A valóságban:
Történelmi múlttal dicsekedhet ez a modell, az első változatát ugyanis 1964-ben mutatták be. Az összes akkori nagy amerikai tévé csatorna részt vett a modell népszerűsítésében, részben ennek köszönhető, hogy rögtön a premierje után az autógyártás történetének egyik legsikeresebb autójává vált. Az évek során számtalan sikeres modell látott napvilágot, és a Mustang különféle változatai az összes létező fontos díjat megnyerték.

A játékban:
Tuning nélkül, és tuninggal is kiemelkedően gyors, igazán jól vezethető autó. A kategóriájának egyik legkarakteresebb modellje, minden versenymódban jó eredményeket mutat fel.

IV.4.1.7. Honda Civic Coupe Si
Gyártás éve: 2000

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 158.7
- Gyorsulás (0-60 Mph): 7.24 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 20.70 mp
- Csúcs sebesség: 127 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő:454.3
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.11 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.92 mp
- Csúcs sebesség: 216 Mph

A valóságban:
A Honda Civic Si Coupe egy kompakt, főleg a teljesítményre kihegyezett autó. Az első modellek 1992-ben jelentek meg, ám a játékban szereplő újabb gépcsoda már 160-as lóerős, a sorozatgyártását 1999-ben kezdték meg. Ezután a sorozat gyártását leállították, és végül 2002-ben hozták vissza egy vadonat új 2 literes, 160 lóerős i-VTEC motorral felszerelve. Az sorozat ezután tovább szünetelt, s csak idén, 2006-ban készül belőle egy újratervezett modell.

A játékban:
A Need for Speed: Underground-ban a Honda Civic egy remek kezdőautó, mellyel sokáig versenyben lehet maradni. Habár gyorsulása a többi kezdő autóhoz képest nem túl jó, végsebessége korrekt és remekül irányítható is, így különösen ajánlható első megvételre.

IV.4.1.8. Hummer H2
Gyártás éve: 2004

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 324.5
- Gyorsulás (0-60 Mph): 10.95 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 25.09 mp
- Csúcs sebesség: 125 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 547
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.05 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 13.16 mp
- Csúcs sebesség: 210 Mph

A valóságban:
A H2 a második Hummer modell, 2003-ban dobta piacra a General Motors. Az első évben rendkívül sikeresen szerepelt, de az eladások folyamatosan csökkentek az elmúlt években. Ez köszönhető a modellt ért rengeteg kritikának, főleg az alacsony hatékonysága miatt marasztalták el. Nagyon nehéz modell, emiatt a nagyon erős - és meglehetősen sokat fogyasztó - motorja is csak alacsonyabb teljesítményre képes.

A játékban:
Nagyon nehéz, lomha járgány, maximum érdekességképpen ajánlott kipróbálni. Még tuningolva sincs túl sok esélye a kisebb, fürgébb járgányok ellen.

IV.4.1.9. Hyundai Tiburon GT
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 181.7
- Gyorsulás (0-60 Mph): 7.23 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 20.35 mp
- Csúcs sebesség: 137 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 511.8
- Gyorsulás (0-60 Mph): 2.81 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.34 mp
- Csúcs sebesség: 222 Mph

A valóságban:
A Dél-koreai Hyundai 1996-ban mutatta be a Tiburon modellt, melyet rajongói ma már csak a „Tib" becenéven szólítanak. A gyártó a koreai piacon először Turbulence néven reklámozta. A sport coupéből számos verzió készült az évek folyamán, ám a Need for Speed: Undergroundba bekerült GT modell, nevének megfelelően hat hengeres V motorral rendelkezik, melynek a vége 173 lóerő és mintegy 6000 fordulat / perc, a 100 km/h -t 7.2 másodperc alatt éri el!

A játékban:
A Hyundai Tiburon körülbelül hasonló értékekkel rendelkezik, mint a Subaru Impreza, gyorsulása ugyan picivel jobb, ám kezelhetőségben egy hajszállal elmarad tőle. Az alap kiépítésben végsebességük teljesen egyforma, így mindezeket összevetve igazából csak egyéni preferencia kérdése, hogy melyiket válasszuk az adott versenyre.

IV.4.1.10. Infiniti G35
Gyártás éve: 2004

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 278.9

- Gyorsulás (0-60 Mph): 5.88 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 15.05 mp
- Csúcs sebesség: 151 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 515.4
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.41 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.22 mp
- Csúcs sebesség: 216 Mph

A valóságban:
A Nissan Skyline 11. generációjának amerikai megfelelője. A Skyline a Nissan egyik legerősebb autója, az R34 egyes modelljeit akár 2,5 literes, 280 lóerős motorokkal is szállíthatják.

A játékban:
A játékban az Infiniti G35 a Nissan Skyline R34 mellett az egyik legjobb autó. Irányíthatósága, gyorsulása és végsebessége már alapértékek szerint is jobb a legtöbb vetélytársánál, tuningolva pedig senkinek nincs túl sok esélye ellene. Egyedül drift versenymódban kevésbé jól használható.

IV.4.1.11. Lexus IS300
Gyártás éve: 2002

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 214.3
- Gyorsulás (0-60 Mph): 7.10 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 18.13 mp
- Csúcs sebesség: 139 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 480
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.90 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 9.01 mp
- Csúcs sebesség: 213 Mph

A valóságban:
A Lexus IS300 elsőkerék-meghajtású luxus sport járgány, eredetileg a Toyota modellje. Japánban Toyota Altezza néven dobták piacra. Az első generációs változata (XE10) 1998-ban látott napvilágot, az IS 200 1999-ben jelent meg Európában, az IS300 2001-ben jelent meg Amerikában. Az IS az „Intelligent Sport" rövidítése.

A játékban:
Gyors, jól vezethető járgány. Mindenképpen érdemes kipróbálni, minden versenymódban kitűnően teljesít.

IV.4.1.12. Lincoln Navigator
Gyártás éve: 2004

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 300.5
- Gyorsulás (0-60 Mph): 9.45 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 25.06 mp
- Csúcs sebesség: 125 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 500.6
- Gyorsulás (0-60 Mph): 4.50 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 11.48 mp
- Csúcs sebesség: 204 Mph

A valóságban:
A Navigator a Lincoln luxus sport-szabadidő modellje, a Ford Expedition alapjaira épült. Nagyon sikeres modell, 1998-ban mutatták be, 2001-re már a piac 40%-át uralta. Két generációs változat jelent meg belőle eddig, a jelenleg is kapható, második generációs verzió szerepel a játékban. A harmadik változat várhatóan 2007-ben jelenik majd meg.

A játékban:
Az Escalade-hoz, és a H2-höz hasonló kezelhetőségben, de gyorsabb, és fürgébb azoknál. Tuningolva akár még esélyünk is lehet vele a drift mód kivételével bármelyik versenymódban.

IV.4.1.13. Mazda Miata
Gyártás éve: 1999

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 128.1
- Gyorsulás (0-60 Mph): 7.73 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 21.27 mp
- Csúcs sebesség: 125 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 424.3
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.05 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.28 mp
- Csúcs sebesség: 213 Mph

A valóságban:
A Mazda japán gyárában készült népszerű autót Európában főleg MX5-ként, míg Észak-Amerikában leginkább Miata néven ismerik. A Miata-t úgy tervezték a készítők, hogy egy könnyű, elegáns, sportos autót kapjanak, mely mellőz minden felesleges bonyolultságot. Az 1999-es MX5 már a második generációba tartozik a sorozaton belül, habár motorja nagyrészt megegyezik az elődökkel, számos fejlesztést kapott. Az 1.8 literes erőforrás a kocsi elejében foglal helyet, s a hátsó kerekeket hajtja, és mintegy 140 lóerőt képes kipréselni magából. Mindez azt jelenti, hogy az MX5 képes 7.9 másodperc alatt elérni a 100 km/órás sebességet, a végsebesség pedig 200km/óra körül mozog. Érdekesség, hogy a Miata-ból több mint 700 ezer darabot gyártottak le, s ezzel bekerült a Guiness Rekordok Könyvébe, mint a legnépszerűbb sportautó.

A játékban:
A Mazda MX-5 talán a legjobb kezdő autó az egész játékban. Ezt a címet annak köszönheti, hogy remekül vezethető, gyorsulása kiváló, s végsebesség tekintetében is felveszi a versenyt a társaival, habár néhány modell megelőzi ebben. Drag és drift versenymódokra különösen alkalmas, sima versenyek alatt pedig kifejezetten jól fog jönni a könnyű vezethetőség és a kiváló gyorsulás.

IV.4.1.14. Mazda RX-7
Gyártás éve: 1995

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 255.7
- Gyorsulás (0-60 Mph): 4.90 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 12.92 mp
- Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 441.6
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.12 mp

- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.53 mp
- Csúcs sebesség: 213 Mph

A valóságban:
A Mazda RX-7-es gépjárművének története elég hosszú, hiszen egészen 1978-ig nyúlik vissza. Ekkor jelentek meg ugyanis az első modellek a japán gyártótól, s a sikersorozat egészen 2003-ig tartott, amikor is megjelent az újabb RX-8-as modell. Az autót hajtó erőforrás egészen brutális, a legerősebbeket egyenesen Japánból importálják: a 276 lóerős iker-turbós motor mintegy 300 lóerővel ruházza fel a sportautót.

A játékban:
A Need for Speed: Underground-ban az egyik legjobb autó a Mazda RX-7, egyedül az RX-8, és a Nissan Skyline előzi meg, melynek jobb a gyorsulása és a végsebessége, sőt „hivatalosan" a kormányozhatósága is, ám az RX-7 mégis sokkal jobban vezethető. Éppen ezért különösen a drift versenymódhoz kifejezetten ajánlott ezen járgány használata.

IV.4.1.15. Mazda RX-8
Gyártás éve: 2004

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 237.4
- Gyorsulás (0-60 Mph): 5.97 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 15.89 mp
- Csúcs sebesség: 148 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 476.6
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.38 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.04 mp
- Csúcs sebesség: 216 Mph

A valóságban:
Az RX-8 a Mazda sportautója, 2001-ben mutatták be az Észak-Amerikai Nemzetközi Autó Show során. Az RX-7 alapjait, és annak hírnevét használta ki, vitte tovább a gyártó, és ezek a törekvések sikerrel is jártak, az új modell a megjelenését követő évben számtalan díjat is megnyert. Az RX sorozat többi modelljéhez hasonlóan az RX-8-at is Wankel motor hajtja meg. Egy enyhén módosított változata szerepelt a 2003-ban bemutatott X-Men 2 című filmben.

A játékban:
Szinte minden tekintetben megegyezik az RX-7-es változattal, gyors, fürge, jól vezethető autó, egy a játékban található modellek legjobbjai közül, és ezáltal a garázsunkban a helye.

IV.4.1.16. Mitsubishi 3000GT
Gyártás éve: 1999

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 319.7
- Gyorsulás (0-60 Mph): 5.73 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 14.04 mp
- Csúcs sebesség: 159 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 472
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.69 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 9.34 mp
- Csúcs sebesség: 207 Mph

A valóságban:
1990-ben kezdték gyártani Mitsubishi GTO néven, az amerikai és európai piacokon HSX néven vált ismertté. A Mitsubishi Starion és a Chrysler Conquest utódaként látott napvilágot, főleg a Nissan 300ZX, a Mazda RX-7 és a Toyota Supra ellenfelének szánták. A Dodge a GTO megjelenésével egy időben dobta piacra a Dodge Stealth modellt, ami mechanikusan megegyezett a GTO-val. A GTO-t Japánban 1990 és 2001 között, a 3000GT-t Amerikában és Európában 1991 és 1999 között árusították. Észak-Amerikában a 3000GT-ből többet adtak el, mint a 300ZX, az RX-7 és a Supra modellekből összesen.

A játékban:
Bár a valóságban a 3000GT sikeresebb volt, mint a játékban szereplő többi japán csoda, a játékban gyengébb, és kevésbé jól vezethető, mint a többiek. Ettől függetlenül a középmezőnynél gyorsabb, és kezelhetőbb. Minden versenymódban megállja a helyét.

IV.4.1.17. Mitsubishi Eclipse
Gyártás éve: 1999

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 209
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.60 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 18.51 mp
- Csúcs sebesség: 137 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 467
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.09 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 9.14 mp
- Csúcs sebesség: 216 Mph

A valóságban:
Mitsubishi Eclipse egy kétajtós, négyüléses sport autó, mely már 1989 óta nagy népszerűségnek örvend, első sorban az Észak-amerikai és kanadai piacokon. A számos különböző modell közül a GSX a legerősebb, a maga 195 lóerős turbófeltöltős motorjával 2 literes motorjával. Az autó nem csak a játékban, de a Halálos iramban, és a Halálosabb iramban című filmekben is feltűnik. Előbbiben egy 1999-es verzió, mely közel áll a játékban szereplő modellhez, míg utóbbiban már egy újabb, 2003-as kiadás szerepel.

A játékban:
A játékban a Mitsubishi Eclipse GSX jó végsebességgel és irányíthatósággal rendelkezik, ám gyorsulása hagy kívánnivalót maga után, így a drag versenymódhoz nem ajánlott a használata.

IV.4.1.18. Mitsubishi Lancer
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 270.5
- Gyorsulás (0-60 Mph): 4.06 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 13.34 mp
- Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 430.9
- Gyorsulás (0-60 Mph): 2.45 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.37 mp
- Csúcs sebesség: 207 Mph

A valóságban:
A Lancer számos verzióban készült a Mitsubishi üzemeiben, melyek közül a legnépszerűbbek a rally versenyekhez is használt Mitsubishi Lancer Evolution kocsik voltak. Az erőforrás is számos különböző verzióban készült el az autóhoz, ám talán a leggyakoribbak a négysebességes, 160 lóerős kivitelűek voltak, melyek közül a sport verzió automata váltóval érkezett.

A játékban:
A játékban főleg az eleje után érdemes megfontolnunk a beruházást egy ilyen autóba, habár igazából a kezdő gépjárművünk tuningolásával is könnyedén túl tehetünk rajta, így érdemes inkább kihagyni. Kategóriáján belül kiemelkedik a vezethetősége, ám sem gyorsulásban, sem végsebességben nem remekel.

IV.4.1.19. Nissan 240SX
Gyártás éve: 1992

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 155.4
- Gyorsulás (0-60 Mph): 8.33 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 22.33 mp
- Csúcs sebesség: 130 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 466.7
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.47 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.03 mp
- Csúcs sebesség: 219 Mph

A valóságban:
A 240SX SE folytatása a korábbi nagysikerű Nissan szériáknak, mint például a 200SX-nek. Ezek közül is a különleges SE változat került be a játékba. A 4 literes, turbófeltöltős motorokkal felszerelt autókat japánban gyártották egészen 1998-ig, s egyaránt szállították automata és manuális váltóval is.

A játékban:
A Nissan 240SX körülbelül a Tiburon-nal vethető össze, ám annál valamivel kisebb a végsebessége. Ennek megfelelően érdemesebb inkább a fenti három-négy modell közül választanunk, habár a Nissan 240SX SE vezethetősége és gyorsulása is megegyezik a Tiburon-nal (alapkiépítésben).

IV.4.1.20. Nissan 350Z
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 287.1
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.16 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 13.94 mp
- Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 523.9
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.76 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.96 mp
- Csúcs sebesség: 222 Mph

A valóságban:
A Nissan csodaautója a valóságban hatalmas népszerűségnek örvend, számos játék és film is szerepeltette már. Az erőforrás egy eszméletlen, 3,5 literes szörnyeteg, mely 300 lóerőt képes kipumpálni magából, mindezt egy 6 sebességű manuális váltó társaságában. Mindössze 5.3 másodperc alatt éri el a 100km/h-s sebességet, végsebessége pedig sajnálatos módon elektronikusan limitált 251 km/órára.

A játékban:
A játékban a Nissan 350Z végsebessége és vezethetősége egyaránt a középmezőnyben leledzik, míg gyorsulása valahol a mezőny alja felé.

IV.4.1.21. Nissan Sentra SER Spec-V
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 174.8
- Gyorsulás (0-60 Mph): 7.33 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 19.33 mp
- Csúcs sebesség: 135 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 481.9
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.14 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.68 mp
- Csúcs sebesség: 219 Mph

A valóságban:
A Nissan Sentra sorozata egy kompakt autó sorozat, melyből igazán különleges kivitel az SE-R. Ezt a modellt kifejezetten a teljesítményre, és ennek megfelelően a minél nagyobb gyorsulás, és végsebesség elérésére hegyezték ki. A többi modellhez képest sportosabb, és alacsonyabbra helyezett karosszériát is kapott. A járművet a 2,5 literes 175 lóerős, 6000 fordulatos motor hajtja, mely hét másodperc alatt röpíti álló helyzetből 100 km/órás sebességre a járgányt.

A játékban:
A Nissan Sentra végsebességben megveri a Hyundai Tiburon-t és a Subaru Impreza-t is (legalábbis alapkiépítésben), s gyorsulása szinte pont ugyanolyan, mint eme két modellé. Kezelhetőségben viszont némileg elmarad, az Impreza-tól jobban, míg a Tiburon-tól kevésbé. Mivel nem nagy különbségekről beszélünk, az eme modellel szimpatizálók nyugodtan választhatják ezt az előbbi kettő helyett.

IV.4.1.22. Nissan Skyline R34 GTR
Gyártás éve: 1999

Gyári változat adatai:
Lóerő: 276.6
Gyorsulás (0-60 Mph): 5.22 mp
Gyorsulás (0-100 Mph): 12.98 mp
Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
Lóerő: 494
Gyorsulás (0-60 Mph): 2.46 mp
Gyorsulás (0-100 Mph): 7.38 mp
Csúcs sebesség: 213 Mph

A valóságban:
A Skyline a valóságban a Nissan egyik legerősebb autója. Az R34 egyes modelljeit akár 2,5 literes, 280 lóerős motorokkal is szállíthatják.

A játékban:
A játékban a Nissan Skyline R34 az egyik legjobb autó. Irányíthatósága,

gyorsulása és végsebessége már alapértékek szerint is jobb a legtöbb vetélytársánál, tuningolva pedig senkinek nincs esélye ellene. Egyedül drift versenymódban kevésbé használható.

IV.4.1.23. Peugeot 206
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
Lóerő: 138
Gyorsulás (0-60 Mph): 8.32 mp
Gyorsulás (0-100 Mph): 21 mp
Csúcs sebesség: 125 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
Lóerő: 398.8
Gyorsulás (0-60 Mph): 3.12 mp
Gyorsulás (0-100 Mph): 8.54 mp
Csúcs sebesség: 207 Mph

A valóságban:
A 206-os a Peugeot legendás autója, mely számos különböző gyártási procedúrán átment. Először a sima benzines modellek jelentek meg 1.1, 1.4 és 1.6 literes motorokkal, valamint a dízeles verzió 1.9 literes erőforrással. A GTI verzió először 1999-ben jelent meg 2 literes, 137 lóerős motorral, mellyel sikeresen elérhette akár a 210 km/h-t is. Ennek a felújított verzióját végül 2003-ban mutatta be a Peugeot, Peugeot 206 GTI 180 néven, melyben az eredeti motort még tovább erősítették, így az új modell a nevéhez méltóan 180 lóerőssé vált.

A játékban:
A Peugeot 206-os az életben és a játékban is egy remek autó, így kifejezetten ajánlott a kezdő játékosoknak. Vezethetősége ugyan a középmezőnyben van, ám kifejezetten jól gyorsul. Végsebessége ugyan sok más modellhez mérten nem kifejezetten jó, a remek gyorsulás kárpótolhat ezen hiányosságokért.

IV.4.1.24. Pontiac GTO
Gyártás éve: 2004

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 394
- Gyorsulás (0-60 Mph): 4.97 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 12.11 mp
- Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 543.6
- Gyorsulás (0-60 Mph): 2.89 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.21 mp
- Csúcs sebesség: 219 Mph

A valóságban:
A GTO Jim Wagners (McManus reklámügynökség) és John DeLorean (Pontiac) agyszüleménye volt eredetileg. A GTO nevet DeLorean javasolta, a Ferrari 250 GTO adta az ihletet. Az első GTO 1964-ben jelent meg, és a Pontiac egyik legsikeresebb modelljévé vált. Az első három generáció modelljeinek sikere töretlen volt, de a következő generáció után megkezdődött a GTO hanyatlása. Ez egészen 2004-ig tartott, amikor is az ausztrál Holden Monaro amerikai verzióját kezdték el Pontiac GTO márkanév alatt árusítani.

A játékban:
Gyorsulásban a gyári verzió is kiemelkedő teljesítményt nyújt, de a tuningolt változat szinte verhetetlen. A végsebessége átlagos, de még így is könnyedén megállja a helyét minden versenymódban.

IV.4.1.25. Subaru Impreza WRX STi
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 299.7
- Gyorsulás (0-60 Mph): 5.01 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 12.90 mp
- Csúcs sebesség: 155 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 443
- Gyorsulás (0-60 Mph): 2.93 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.31 mp
- Csúcs sebesség: 210 Mph

A valóságban:
A Subaru Impreza eredetileg első kerék hajtásos, vagy összkerék hajtásos, négy ajtós sportkocsiként mutatkozott be, míg végül az STI verzió megjelenésével, illetve annak továbbfejlesztésével alakultak ki a WRX modellek. 2.5RS első sorban az Észak-amerikai piacra érkezett, két és fél literes, 210 lóerős turbófeltöltős motor több mint 250 km/órás sebességet képes kisajtolni az autóból.

A játékban:
A Subaru Impreza 2.5 RS egy kifejezetten használható gépjármű a játékban, így érdemes lehet rá váltani később, ám ahhoz, hogy igazán versenyképessé tehessük, folyamatosan tuningolni kell. Az alap autó sebessége és kormányozhatósága egyaránt a középmezőnyben foglal helyet, míg a gyorsulása az alapértékek szerint sajnos ennél sokkal rosszabb.

IV.4.1.26. Toyota Celica GT-S
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 180.3
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.78 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 18.13 mp
- Csúcs sebesség: 130 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 445.8
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.20 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 8.02 mp
- Csúcs sebesség: 219 Mph

A valóságban:
A Celica sorozat a Toyota töretlenül népszerű sportautója, melyet a gyártó csúcsteljesítményű négy hengeres motorjaival szerelnek fel. Néhány vadhajtás ugyan született, így létezik például alacsonyabb teljesítményű, környezetbarát verzió is, ám a játékban szereplő GT-S egy igazi szörnyeteg. Az 1,8 literes, négy hengeres 180 lóerős motort a Yamahával közösen fejlesztették ki, és a Toyota VVT-i technológiájának egy erősebb verziója, a VVTL-i (Variable Valve Timing with Lift and Intelligence) is megtalálható benne. Ez utóbbi a 6200-as fordulat felett biztosít extra erőt a motornak, így mintegy 40 lóerővel megnő a teljesítmény.

A játékban:
A Toyota Celica GT-S kezelhetősége jobb, mint az Eclipse esetében, s gyorsulásban is megelőzi azt, ám végsebesség tekintetében csak valahol a középmezőnyben foglal helyet. Nagyon élvezetes vezetni, s remekül is néz ki, így bárkinek ajánlható, aki hajlandó egy kicsit alaposabban feltuningolni.

IV.4.1.27. Toyota Corolla GTS (AE86)
Gyártás éve: 1987

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 112.1
- Gyorsulás (0-60 Mph): 8.53 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 24.90 mp
- Csúcs sebesség: 125 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 428.9
- Gyorsulás (0-60 Mph): 2.95 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.56 mp
- Csúcs sebesség: 213 Mph

A valóságban:
A Toyota 1966 óta több mint 30 millió Corolla név alatt futó autót értékesített, ezzel a Corolla a legismertebb névvé, és egyben a világ legsikeresebb autójává is vált. Az 1987-es Corolla GTS a modell hatodik generációjának tagja, eddig összesen kilenc generáció látott napvilágot. A GTS az alapvetően mindennapi használatra szánt, megbízható Corolla-k sport változata, erősebb motorral, sportosabb felépítéssel.

A játékban:
Míg a gyári verzió az átlagosnál is gyengébb, addig a tuningolt változata minden tekintetben megállja a helyét.

IV.4.1.28. Toyota Supra
Gyártás éve: 1998

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 225.4
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.53 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 15.78 mp
- Csúcs sebesség: 150 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 516.4
- Gyorsulás (0-60 Mph): 3.13 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 6.94 mp
- Csúcs sebesség: 219 Mph

A valóságban:
A Toyota Supra egy másik töretlenül népszerű sorozat a Toyota üzemeiből. A játékban szereplő négyes verzió egy teljesen új kinézettel, és vadiúj motorral ellátott gépkocsi, mely brutális erőt képvisel: a 3 literes, 320 lóerős ikerturbó-feltöltős motorral az autó 4.6 másodperc alatt gyorsul 100-ra. Ezeket a modelleket egy 6 fokozatú manuális váltóval, vagy pedig egy 4 fokozatú automata váltóval szállította a gyártó.

A játékban:
A Toyota Supra egy kiváló autó a játékban. Végsebesség terén egy szinten van az RX7-tel, és egyedül a Nissan Skyline előzi meg. Gyorsulása ugyan alap értékeken bizony inkább a mezőny alján helyezkedik el, s vezethetősége is valahol a középmezőnybe szürkül bele, némi tuninggal remek autó válik belőle.

IV.4.1.29. Volkswagen Golf GTI 1.8T
Gyártás éve: 2003

Gyári változat adatai:
- Lóerő: 180.2
- Gyorsulás (0-60 Mph): 6.60 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 17.97 mp
- Csúcs sebesség: 131 Mph

Maximális teljesítményre tuningolt változat adatai:
- Lóerő: 419.2
- Gyorsulás (0-60 Mph): 2.91 mp
- Gyorsulás (0-100 Mph): 7.74 mp
- Csúcs sebesség: 207 Mph

A valóságban:
A játékban szereplő 4-es Golf verzióból számos különleges, versenyre kihegyezett kiadás is született az évek, során, például a Golf GTI 337. Az átlagos modelleknél jóval nagyobb abroncsokkal, és alapból extra spojlerekkel érkező járgányban legalább 1,8 literes, 180 lóerős motor dolgozik.

A játékban:
Tuninggal egy remek kis kocsit faraghatsz belőle, alapból az átlagosnál is gyengébb.

IV.4.2. Kezdő autók
A kezdő feladat teljesítése után eljuttok a játékban elsőként megjelenő autókereskedésbe. Itt hat autó közül választhatjátok ki a leginkább szimpatikus modellt. A választáshoz érdemes átnézni az előző fejezetben megtalálható alap- és tuningolt változatok képességeit, tulajdonságait.

- ▶ Peugeot 206
- ▶ Ford Focus ZX3
- ▶ Toyota Corolla GTS (AE86)
- ▶ Nissan 240SX
- ▶ Mazda Miata
- ▶ Honda Civic Coupe Si

IV.4.3. Elérhető autók
A térképen megjelenő versenyek közül az URL (Underground Racing League) versenyek megnyerésével tudjuk megnyitni a játékban elérhető autókat. Ha sikerült megnyernünk egy-egy URL versenyt, SMS-ben kapunk értesítést az autókereskedésekben megjelenő új modellekről.

IV.4.3.1. 2. szint:

Lincoln Navigator
- ▶ Elérhető: 1. URL verseny teljesítése után

Cadillac Escalade
- ▶ Elérhető: 1. URL verseny teljesítése után

Hummer H2
- ▶ Elérhető: 2. URL verseny teljesítése után

Hyundai Tiburon GT V6
- ▶ Elérhető: 3. URL verseny teljesítése után

Nissan Sentra SE-R Spec-V
▶ Elérhető: 3. URL verseny teljesítése után

Toyota Celica GT-S
▶ Elérhető: 4. URL verseny teljesítése után

IV.4.3.2. 3. szint:

Lexus IS300
▶ Elérhető: 5. URL verseny teljesítése után

Toyota Supra
▶ Elérhető: 6. URL verseny teljesítése után

Volkswagen Golf GTI 1.8T
▶ Elérhető: 7. URL verseny teljesítése után

Audi A3
▶ Elérhető: 7. URL verseny teljesítése után

Acura RSX Type-S
▶ Elérhető: 7. URL verseny teljesítése után

Mitsubishi Eclipse
▶ Elérhető: 8. URL verseny teljesítése után

Audi TT Quattro
▶ Elérhető: 8. URL verseny teljesítése után

IV.4.3.3. 4. szint:

Mazda RX-8
▶ Elérhető: 9. URL verseny teljesítése után

Nissan 350Z
▶ Elérhető: 9. URL verseny teljesítése után

Mazda RX-7
▶ Elérhető: 10. URL verseny teljesítése után

Infiniti G35
▶ Elérhető: 11. URL verseny teljesítése után

Mitsubishi 3000GT
▶ Elérhető: 12. URL verseny teljesítése után

Pontiac GTO
▶ Elérhető: 13. URL verseny teljesítése után

Ford Mustang GT
▶ Elérhető: 14. URL verseny teljesítése után

Mitsubishi Lancer Evolution VIII
▶ Elérhető: 15. URL verseny teljesítése után

IV.4.3.4. 5. szint:

Nissan Skyline R34 GTR
▶ Elérhető: 16. URL verseny teljesítése után

Subaru Impreza WRX STi
▶ Elérhető: 17. URL verseny teljesítése után

IV.5. Graphics Shop, Body Shop, Performance Shop - az autók testreszabása

Minden városrészben találunk Graphics, Body és Performance boltokat, az első kettőben az autónk vizuális tuningját, az utóbbiban a teljesítmény tuningot végezhetjük el. A vizuális tuninghoz használt alkatrészek, festések „csupán" az autónk vizuális értékelésére vannak hatással, a teljesítmény tuninghoz használt alkatrészek jelentősen módosítják az autónk képességeit.

IV.5.1. Vizuális tuning

IV.5.1.1. Front Bumper (Body)

A Front Bumper, vagyis az első lökhárító „fejlesztésére" (inkább komplett lecserélésére) adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Snyper	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Ace	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Stag	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Rohan	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Orion	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Renegade	750$	0.24 csillag	Level 2
Shadow	750$	0.24 csillag	Level 2
Strike	750$	0.24 csillag	Level 2
Overdrive	750$	0.24 csillag	Level 2
Slipstream	750$	0.24 csillag	Level 2
Slingblade	750$	0.24 csillag	Level 2
Sweepew	750$	0.24 csillag	Level 2
Wolfpack	1000$	0.50 csillag	Level 3
Spyder	1000$	0.50 csillag	Level 3
Storm	1000$	0.50 csillag	Level 3
Frenzy	1000$	0.50 csillag	Level 3
Blast	1000$	0.50 csillag	Level 3
Rage	1000$	0.50 csillag	Level 3
Veribrace	1000$	0.50 csillag	Level 3
Raptor	1000$	0.50 csillag	Level 3
Roadrunner	1000$	0.50 csillag	Level 3
Squire 9	1000$	0.50 csillag	Level 3
Triton	1000$	0.50 csillag	Level 3
Stringray	1000$	0.50 csillag	Level 3
Xilon	1000$	0.50 csillag	Level 3
Outlaw	1000$	0.50 csillag	Level 3
Valhalla	1000$	0.50 csillag	Level 3

IV.5.1.2. Rear Bumper (Body)

A Rear Bumper, vagyis a hátsó lökhárító lecserélésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Snyper	400$	0.12 csillag	Gyári változat
Ace	400$	0.12 csillag	Gyári változat
Stag	400$	0.12 csillag	Gyári változat
Rohan	400$	0.12 csillag	Gyári változat
Orion	400$	0.12 csillag	Gyári változat
Renegade	800$	0.24 csillag	Level 2
Shadow	800$	0.24 csillag	Level 2
Strike	800$	0.24 csillag	Level 2
Overdrive	800$	0.24 csillag	Level 2
Slipstream	800$	0.24 csillag	Level 2
Slingblade	800$	0.24 csillag	Level 2
Sweepew	800$	0.24 csillag	Level 2
Wolfpack	1200$	0.50 csillag	Level 3
Spyder	1200$	0.50 csillag	Level 3
Storm	1200$	0.50 csillag	Level 3
Frenzy	1200$	0.50 csillag	Level 3
Blast	1200$	0.50 csillag	Level 3
Rage	1200$	0.50 csillag	Level 3
Veribrace	1200$	0.50 csillag	Level 3
Raptor	1200$	0.50 csillag	Level 3
Roadrunner	1200$	0.50 csillag	Level 3
Squire 9	1200$	0.50 csillag	Level 3
Triton	1200$	0.50 csillag	Level 3
Stringray	1200$	0.50 csillag	Level 3
Xilon	1200$	0.50 csillag	Level 3
Outlaw	1200$	0.50 csillag	Level 3
Valhalla	1200$	0.50 csillag	Level 3

IV.5.1.3. Side Skirts (Body)

A Side Skirts, vagyis a küszöbspoiler lecserélésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Snyper	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Ace	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Stag	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Rohan	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Orion	300$	0.12 csillag	Gyári változat
Renegade	450$	0.24 csillag	Level 2
Shadow	450$	0.24 csillag	Level 2
Strike	450$	0.24 csillag	Level 2
Overdrive	450$	0.24 csillag	Level 2
Slipstream	450$	0.24 csillag	Level 2
Slingblade	450$	0.24 csillag	Level 2
Sweepew	450$	0.24 csillag	Level 2
Wolfpack	600$	0.50 csillag	Level 3
Spyder	600$	0.50 csillag	Level 3
Storm	600$	0.50 csillag	Level 3
Frenzy	600$	0.50 csillag	Level 3
Blast	600$	0.50 csillag	Level 3
Rage	600$	0.50 csillag	Level 3
Veribrace	600$	0.50 csillag	Level 3
Raptor	600$	0.50 csillag	Level 3
Roadrunner	600$	0.50 csillag	Level 3
Squire 9	600$	0.50 csillag	Level 3
Triton	600$	0.50 csillag	Level 3
Stringray	600$	0.50 csillag	Level 3
Xilon	600$	0.50 csillag	Level 3
Outlaw	600$	0.50 csillag	Level 3
Valhalla	600$	0.50 csillag	Level 3

IV.5.1.4. Spoiler

A Spoiler, vagyis a hátsó légterelő lecserélésére (illetve felhelyezésére) adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Jorgen	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Rocker 5	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Airforce	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Arrow	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Barracuda	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Wildfire	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Ripper	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Reaper	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Borra	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Ghost	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Dragon	400$	0.20 csillag	Level 2
Creeper	400$	0.20 csillag	Level 2
Tandom	400$	0.20 csillag	Level 2
Dogstar	400$	0.20 csillag	Level 2
Bansee	400$	0.20 csillag	Level 2
Mystic	400$	0.20 csillag	Level 2
Specter	400$	0.20 csillag	Level 2
Heckler	400$	0.20 csillag	Level 2
Edge	400$	0.20 csillag	Level 2
Boneshaw	400$	0.20 csillag	Level 2
Rhino	400$	0.20 csillag	Level 2
Viper	600$	0.40 csillag	Level 3
Lex 42	600$	0.40 csillag	Level 3
Gravedigger	600$	0.40 csillag	Level 3
Tornado	600$	0.40 csillag	Level 3
Venom	600$	0.40 csillag	Level 3
Switchblade	600$	0.40 csillag	Level 3
Fishtail	600$	0.40 csillag	Level 3
Impact	600$	0.40 csillag	Level 3
Groundmaster	600$	0.40 csillag	Level 3
Nightmare	600$	0.40 csillag	Level 3
Mach 5	600$	0.40 csillag	Level 3
Dynamo	600$	0.40 csillag	Level 3
Scarab	600$	0.40 csillag	Level 3
Joker	600$	0.40 csillag	Level 3
Shockwave	0$	0.80 csillag	4. szinten 4 outrun verseny megny.
Phoenix	0$	0.80 csillag	4. szinten 4 outrun verseny megny.
Lynx	0$	0.80 csillag	4. szinten 4 outrun verseny megny.
Edolix	0$	0.80 csillag	4. szinten 4 outrun verseny megny.

IV.5.1.5. Carbon Fiber Spoilers

A Spoiler, vagyis a hátsó légterelő lecserélésére (illetve felhelyezésére) adódik itt lehetőséged, azzal a különbséggel, hogy a csere után könnyebb, szénszálas légterelők lesznek a járgányodon.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Jorgen	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Rocker 5	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Airforce	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Arrow	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Barracuda	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Wildfire	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Ripper	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Reaper	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Borra	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Ghost	1000$	0.20 csillag	Gyári változat
Dragon	1250$	0.40 csillag	Level 2
Creeper	1250$	0.40 csillag	Level 2
Tandom	1250$	0.40 csillag	Level 2
Dogstar	1250$	0.40 csillag	Level 2
Bansee	1250$	0.40 csillag	Level 2
Mystic	1250$	0.40 csillag	Level 2
Specter	1250$	0.40 csillag	Level 2
Heckler	1250$	0.40 csillag	Level 2
Edge	1250$	0.40 csillag	Level 2
Boneshaw	1250$	0.40 csillag	Level 2
Rhino	1250$	0.40 csillag	Level 2
Viper	1500$	0.40 csillag	Level 3
Lex 42	1500$	0.60 csillag	Level 3
Gravedigger	1500$	0.60 csillag	Level 3
Tornado	1500$	0.60 csillag	Level 3
Venom	1500$	0.60 csillag	Level 3
Switchblade	1500$	0.60 csillag	Level 3
Fishtail	1500$	0.60 csillag	Level 3
Impact	1500$	0.60 csillag	Level 3
Groundmaster	1500$	0.60 csillag	Level 3
Nightmare	1500$	0.60 csillag	Level 3
Mach 5	1500$	0.60 csillag	Level 3
Dynamo	1500$	0.60 csillag	Level 3
Scarab	1500$	0.60 csillag	Level 3
Joker	1500$	0.60 csillag	Level 3

IV.5.1.6. Hood

A Hood, vagyis a motorháztető lecserélésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Beast	250$	0.10 csillag	Gyári változat
Double-V	250$	0.10 csillag	Gyári változat
Tri-Slot	250$	0.10 csillag	Gyári változat
Speed	250$	0.10 csillag	Gyári változat
G-Force	250$	0.10 csillag	Gyári változat
Overdial	250$	0.10 csillag	Gyári változat
Trident	500$	0.20 csillag	Level 2
Formula-Style	500$	0.20 csillag	Level 2
Moongoose	500$	0.20 csillag	Level 2
Twister	500$	0.20 csillag	Level 2
Duo Max	500$	0.20 csillag	Level 2
Tremor	500$	0.20 csillag	Level 2
Fusion	500$	0.20 csillag	Level 2
Tsunami	1000$	0.40 csillag	Level 3
Slingshot	1000$	0.40 csillag	Level 3
Colix	1000$	0.40 csillag	Level 3
Airomax	1000$	0.40 csillag	Level 3
Syncromax	1000$	0.40 csillag	Level 3
Sibill	1000$	0.40 csillag	Level 3
DJM Hyde	1000$	0.40 csillag	Level 3
Eraser	1000$	0.40 csillag	Level 3

IV.5.1.7. Carbon Fiber Hoods

A Hood, vagyis a motorháztető lecserélésére adódik itt lehetőséged, azzal a különbséggel, hogy a csere után könnyebb, szénszálas motorháztető lesz a járgányodon.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Beast	1600$	0.20 csillag	Gyári változat
Double-V	1600$	0.20 csillag	Gyári változat
Tri-Slot	1600$	0.20 csillag	Gyári változat
Speed	1600$	0.20 csillag	Gyári változat
G-Force	1600$	0.20 csillag	Gyári változat
Overdial	1600$	0.20 csillag	Gyári változat
Trident	2000$	0.40 csillag	Level 2
Formula-Style	2000$	0.40 csillag	Level 2
Moongoose	2000$	0.40 csillag	Level 2
Twister	2000$	0.40 csillag	Level 2
Duo Max	2000$	0.40 csillag	Level 2
Tremor	2000$	0.40 csillag	Level 2
Fusion	2000$	0.40 csillag	Level 2
Tsunami	2300$	0.60 csillag	Level 3
Slingshot	2300$	0.60 csillag	Level 3
Colix	2300$	0.60 csillag	Level 3
Airomax	2300$	0.60 csillag	Level 3
Syncromax	2300$	0.60 csillag	Level 3
Sibill	2300$	0.60 csillag	Level 3
DJM Hyde	2300$	0.60 csillag	Level 3
Eraser	2300$	0.60 csillag	Level 3

IV.5.1.8. Roof Scoops

A Roof Scoops, vagyis a tetőn található légbeömlő nyílás felhelyezésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Jetstream	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Headwind	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Northeast	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Annex	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Riptide	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Ximian	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Aerostyle	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Blindslide	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Windtunnel	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Blastback	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Airstream	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Zephyr	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Blackdraft	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Cyclone	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Tempest	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Typhoon	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Twister	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Jetstream Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Headwind Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Northeast Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Annex Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Riptide Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Ximian Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Aerostyle Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Blindslide Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Windtunnel Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Blastback Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Airstream Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Zephyr Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Blackdraft Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Cyclone Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Tempest Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Typhoon Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Twister Offset	200$	0.20 csillag	Level 2
Jetstream Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Headwind Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Northeast Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Annex Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Riptide Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Ximian Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Aerostyle Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Blindslide Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Windtunnel Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Blastback Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Airstream Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Zephyr Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Blackdraft Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Cyclone Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Tempest Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Typhoon Dual	300$	0.30 csillag	Level 3
Twister Dual	300$	0.30 csillag	Level 3

IV.5.1.9. Carbon Fiber Roof Scoops

A Roof Scoops, vagyis a tetőn található légbeömlő nyílás felhelyezésére adódik itt lehetőséged, azzal a különbséggel, hogy a csere után könnyebb, szénszálas légbeömlő lesz a járgányodon.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Jetstream	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Headwind	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Northeast	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Annex	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Riptide	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Ximian	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Aerostyle	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Blindslide	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Windtunnel	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Blastback	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Airstream	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Zephyr	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Blackdraft	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Cyclone	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Tempest	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Typhoon	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Twister	750$	0.15 csillag	Gyári változat
Jetstream Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Headwind Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Northeast Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Annex Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Riptide Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Ximian Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Aerostyle Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Blindslide Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Windtunnel Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Blastback Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Airstream Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Zephyr Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Blackdraft Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Cyclone Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Tempest Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Typhoon Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Twister Offset	900$	0.30 csillag	Level 2
Jetstream Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Headwind Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Northeast Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Annex Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Riptide Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Ximian Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Aerostyle Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Blindslide Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Windtunnel Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Blastback Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Airstream Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Zephyr Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Blackdraft Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Cyclone Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Tempest Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Typhoon Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3
Twister Dual	1300$	0.60 csillag	Level 3

IV.5.1.10. Rims

A Rims, vagyis az abroncsok lecserélésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
5Zigen FNo 1R-C	400$	0.15 csillag	Gyári változat
5Zigen Gravis I	400$	0.15 csillag	Gyári változat
5Zigen Hyper 5ZR	400$	0.15 csillag	Gyári változat
Avus AF-M02	800$	0.30 csillag	Level 2
Avus AF-501	800$	0.30 csillag	Level 2
Avus AF-502	800$	0.30 csillag	Level 2
Avus AF-M01	800$	0.30 csillag	Level 2
BBS CH	400$	0.15 csillag	Gyári változat
BBS LM	400$	0.15 csillag	Gyári változat
BBS RW2	400$	0.15 csillag	Gyári változat
BBS VZ	400$	0.15 csillag	Gyári változat
Enkei Victory	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei RT6	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei RS-E	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei Shutoko	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei Kapone	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei valor	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei Shogun	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei Suzuka	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei Silverstar	800$	0.30 csillag	Level 2
Enkei Arashi	800$	0.30 csillag	Level 2
Gianelle 5-Rod	1000$	0.40 csillag	Level 3
Gianelle 6-Oval	1000$	0.40 csillag	Level 3
Gianelle 5-Twin	1000$	0.40 csillag	Level 3
Konig Rewind	800$	0.30 csillag	Level 2
Konig DTD Glide	800$	0.30 csillag	Level 2
Konig Podium	800$	0.30 csillag	Level 2
Konig Drone	800$	0.30 csillag	Level 2
Konig Holes	800$	0.30 csillag	Level 2
Konig Blatant	800$	0.30 csillag	Level 2
Konig MP3	800$	0.30 csillag	Level 2
Konig Hurry	800$	0.30 csillag	Level 2
Lexani Arnage	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Zealous	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Marqi	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani NV	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Iris	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Krystal	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Johnson	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Synergy	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani V.P.	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Firestar	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Onyx	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lexani Maximus	1000$	0.40 csillag	Level 3
Lowenhart LSR	800$	0.30 csillag	Level 2
Lowenhart BR5	800$	0.30 csillag	Level 2
Momo Twin	1000$	0.40 csillag	Level 3
Momo M1	1000$	0.40 csillag	Level 3
Momo Quasar 2	1000$	0.40 csillag	Level 3
Momo Sport	1000$	0.40 csillag	Gyári változat

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Momo Vantage	1000$	0.40 csillag	Gyári változat
O.Z. Opera II. Pat Lip	400$	0.15 csillag	Gyári változat
O.Z. Vela III	400$	0.15 csillag	Gyári változat
O.Z. Titan	400$	0.15 csillag	Gyári változat
O.Z. Antares	400$	0.15 csillag	Gyári változat
O.Z. Superleggera	400$	0.15 csillag	Gyári változat
NFSU 2 Cyclone	400$	0.15 csillag	Gyári változat
NFSU 2 Six Shooter	400$	0.15 csillag	Gyári változat
NFSU 2 Five Star	800$	0.30 csillag	Level 2
NFSU 2 Ninja Star	1000$	0.40 csillag	Level 3
NFSU 2 Split	1000$	0.40 csillag	Level 3
Racing Hart CPB	800$	0.30 csillag	Level 2
Racing Hart S15	800$	0.30 csillag	Level 2
Racing Hart S7	800$	0.30 csillag	Level 2
Racing Hart Z5000	800$	0.30 csillag	Level 2
Racing Hart CP10	800$	0.30 csillag	Level 2
Racing Hart CP-035	800$	0.30 csillag	Level 2
Racing Hart CP-FTune R	800$	0.30 csillag	Level 2
Rota Circuit 8	400$	0.15 csillag	Gyári változat
Rota Slipstream	400$	0.15 csillag	Gyári változat
Rota Battle	400$	0.15 csillag	Gyári változat
Rota Circuit 10	400$	0.15 csillag	Gyári változat
Volk SF-Challenge	800$	0.30 csillag	Level 2
Volk GT-C	800$	0.30 csillag	Level 2
Volk GT-N	800$	0.30 csillag	Level 2
Volk Forged Mag Mesh	800$	0.30 csillag	Level 2
Volk GT-P	800$	0.30 csillag	Level 2
Volk GT-7	800$	0.30 csillag	Level 2
Work Equip 02	400$	0.15 csillag	Gyári változat
Work Meister S2R	400$	0.15 csillag	Gyári változat

IV.5.1.11. Headlights

A headlights, avagy a tetőfények felhelyezésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Eyelids	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Lunar	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Topaz	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Hyde	100$	0.10 csillag	Gyári változat
Apex	200$	0.20 csillag	Level 2
Geiser	200$	0.20 csillag	Level 2
Quartz	200$	0.20 csillag	Level 2
Elan	300$	0.30 csillag	Level 3
Colix	300$	0.30 csillag	Level 3
Topix	300$	0.30 csillag	Level 3
Zoid	300$	0.30 csillag	Level 3
Ushar	300$	0.30 csillag	Level 3

IV.5.1.12. Taillights

A Taillights, avagy a hátsó lámpák lecserélésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Crimson	150$	0.10 csillag	Gyári változat
Reaper	150$	0.10 csillag	Gyári változat
Sportglow	150$	0.10 csillag	Gyári változat
Streetray	150$	0.10 csillag	Gyári változat
Impact	250$	0.20 csillag	Level 2
Jett	250$	0.20 csillag	Level 2
Aurora	250$	0.20 csillag	Level 2
Amped	350$	0.30 csillag	Level 3
I-Star	350$	0.30 csillag	Level 3
Lumotek	350$	0.30 csillag	Level 3
Bolt	350$	0.30 csillag	Level 3
Z-Beam	350$	0.30 csillag	Level 3

IV.5.1.13. Side Mirrors

A Side Mirrors, avagy a visszapillantó tükrök lecserélésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Weflect	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Echo	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Recoil	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Riccochet	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Rezon8	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Rebound	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Boomerang	200$	0.16 csillag	Level 2
Flinch	200$	0.16 csillag	Level 2
Reaction	200$	0.16 csillag	Level 2
Detonator	200$	0.16 csillag	Level 2
Razor	200$	0.16 csillag	Level 2
Ignitor	200$	0.16 csillag	Level 2
Liberator	200$	0.16 csillag	Level 2
Streetstack	300$	0.24 csillag	Level 3
Wand	300$	0.24 csillag	Level 3
V-Stream	300$	0.24 csillag	Level 3
Redial	300$	0.24 csillag	Level 3
Geronimo	300$	0.24 csillag	Level 3
Maxphat	300$	0.24 csillag	Level 3
Renegade	300$	0.24 csillag	Level 3

IV.5.1.14. Carbon Fiber Side Mirrors

A Side Mirrors, avagy a visszapillantó tükrök lecserélésére adódik itt lehetőséged, azzal a különbséggel, hogy a csere után könnyebb, szénszálas légbeömlő lesz a járgányodon.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Weflect	500$	0.15 csillag	Gyári változat
Echo	500$	0.15 csillag	Gyári változat
Recoil	500$	0.15 csillag	Gyári változat
Riccochet	500$	0.15 csillag	Gyári változat
Rezon8	500$	0.15 csillag	Gyári változat
Rebound	500$	0.15 csillag	Gyári változat
Boomerang	750$	0.30 csillag	Level 2
Flinch	750$	0.30 csillag	Level 2
Reaction	750$	0.30 csillag	Level 2
Detonator	750$	0.30 csillag	Level 2
Razor	750$	0.30 csillag	Level 2
Ignitor	750$	0.30 csillag	Level 2
Liberator	750$	0.30 csillag	Level 2
Streetstack	1000$	0.60 csillag	Level 3
Wand	1000$	0.60 csillag	Level 3
V-Stream	1000$	0.60 csillag	Level 3
Redial	1000$	0.60 csillag	Level 3
Geronimo	1000$	0.60 csillag	Level 3
Maxphat	1000$	0.60 csillag	Level 3
Renegade	1000$	0.60 csillag	Level 3

IV.5.1.15. Exhaust Tips

Az Exhaust Tips, avagy a kipufogó nyílás lecserélésre adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Backlash	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Livia	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Ace	100$	0.08 csillag	Gyári változat
Vortex	200$	0.16 csillag	Level 2
Frenzy	200$	0.16 csillag	Level 2
Blast	200$	0.16 csillag	Level 2
Rumble	300$	0.24 csillag	Level 3
Thunderbolt	300$	0.24 csillag	Level 3
Rocket	300$	0.24 csillag	Level 3
Sonic	300$	0.24 csillag	Level 3

IV.5.1.16. Conversion

Conversion, azaz átalakítás. A csomagtartót, és a karosszériát szénszálas, tehát könnyebb anyagra cserélhetjük. Nem csak hatásos, de a vizuális értéke is magas.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Csomagtartó átalakítása szénszálas anyagra	5000$	0.60 csillag	Level 2
Karosszéria átalakítása szénszálas anyagra	10000$	2.00 csillag	Level 3

IV.5.1.17. Neon

A neoncsövek felhelyezésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Red	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Green	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Blue	200$	0.10 csillag	Gyári változat
Yellow	300$	0.14 csillag	Level 2
Aqua	300$	0.14 csillag	Level 2
White	300$	0.14 csillag	Level 2
Coral	300$	0.14 csillag	Level 2
Magenta	300$	0.14 csillag	Level 2
Llme	300$	0.14 csillag	Level 2
Purple	300$	0.14 csillag	Level 2
Gold	300$	0.14 csillag	Level 2
Red Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Green Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Blue Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Yellow Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Aqua Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
White Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Coral Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Magenta Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Llme Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Purple Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3
Gold Pulse	600$	0.20 csillag	Level 3

IV.5.1.18. Window Tint

Window Tint, avagy az ablakok színezésére adódik itt lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Light Black	100$	0.04 csillag	Gyári változat
Light Green	100$	0.04 csillag	Gyári változat
Medium Black	100$	0.04 csillag	Gyári változat
Medium Green	100$	0.04 csillag	Gyári változat
Medium Blue	100$	0.04 csillag	Gyári változat
Medium Red	100$	0.04 csillag	Gyári változat
Dark Black	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Green	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Blue	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Red	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Yellow	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Aqua	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Coral	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Orange	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Magenta	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Lime	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Purple	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Gold	200$	0.08 csillag	Level 2
Dark Pearl Black	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Green	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Blue	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Red	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Yellow	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Aqua	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Coral	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Orange	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Magenta	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Lime	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Purple	300$	0.20 csillag	Level 3
Dark Pearl Gold	300$	0.20 csillag	Level 3

IV.5.1.19. Lights

Lights, azaz különféle színes fények felszerelésére van lehetőséged.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Xenon 4000k	200$	0.04 csillag	Gyári változat
Red	300$	0.08 csillag	Level 2
Blue	300$	0.08 csillag	Level 2
Green	300$	0.08 csillag	Level 2
Purple	300$	0.08 csillag	Level 2
Yellow	300$	0.08 csillag	Level 2
Bright White	550$	0.12 csillag	Level 3
Xenon 8000k	550$	0.12 csillag	Level 3
Bright Red	550$	0.12 csillag	Level 3
Bright Blue	550$	0.12 csillag	Level 3
Bright Green	550$	0.12 csillag	Level 3
Bright Purple	550$	0.12 csillag	Level 3
Bright Yellow	550$	0.12 csillag	Level 3

IV.5.1.20. Hydraulics

Hydraulics, azaz hidraulika felszerelésére van lehetőséged. A járgány teljesítményén nem változtat, de a vizuális értéket megdobja.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Level 1	750$	0.20 csillag	Gyári változat
Level 2	1100$	0.40 csillag	Level 2
Level 3	1600$	0.80 csillag	Level 3

IV.5.1.21. Trunk Layouts

Trunk Layouts, avagy csomagtartó díszítés felhelyezése.

Alkatrész	Ár	Vizuális értékelés	Megszerzése
Standard Layout	150$	0.15 csillag	Gyári változat
Tuned Layout	300$	0.30 csillag	Level 2
Custom Layout	1000$	0.60 csillag	Level 3

IV.5.2 Teljesítmény tuning

IV.5.2.1. Engine

Engine, avagy a motor teljesítményének növelése különféle alkatrészek felhasználásával.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Cold Air Intake System	250$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Stock Part / Street Package
Replace Headers	500$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Stock Part / Street Package
Mild Camshaft & Cam Gears	250$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Stock Part / Street Package
Performance Exhaust	500$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Stock Part / Street Package
Cat Back Exhaust System	1000$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Pro Package
High Flow Intake Manifold	500$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Pro Package
Larger Diameter Downpipe	500$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Pro Package
Racing Camshaft and Gears	500$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Extreme Package
Port and Polish Heads	1000$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Extreme Package
Blueprint the Block	1500$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Extreme Package
High Flow Headers	500$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Extreme Package

IV.5.2.2. Tires

Tires, avagy gumiabroncsok lecserélése.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Street Performance Tires	500$	Semmi	Street Package
Pro Performance Tires	1500$	Semmi	Pro Package
Extreme Performance Tires	3000$	Semmi	Extreme Package

IV.5.2.3. E.C.U. and Fuel System

Fuel System, avagy üzemanyag elosztó rendszer beszerelése.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Fuel Pressure Regulator	250$	Csúcs sebesség, nyomaték és erő	Stock Part / Street Package
Fuel Rail	250$	Csúcs sebesség, nyomaték és erő	Stock Part / Street Package
Fuel Filter	250$	Csúcs sebesség, nyomaték és erő	Stock Part / Street Package
Remove Top Speed Limiter	100$	Csúcs sebesség, nyomaték és erő	Stock Part / Street Package
Performance Chip	1000$	Gyorsulás, csúcs sebesség nyomaték és erő	Pro Package
High Flow Fuel Pump	500$	Gyorsulás, csúcs sebesség nyomaték és erő	Pro Package
Engine Management Unit	7000$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Extreme Package
Fuel Injectores	1000$	Gyorsulás, nyomaték és erő	Extreme Package

IV.5.2.4. Transmission

Transmission, avagy váltók cseréje, bővítése.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Short Throw Shif Kit	100$	Gyorsulás	Stock Part / Street Package
Lightweight Flywheel	400$	Gyorsulás	Stock Part / Street Package
Differential	500$	Gyorsulás	Stock Part / Street Package
Limited Slip Differential	1000$	Gyorsulás	Pro Package
High Performance Clutch	1500$	Gyorsulás	Pro Package
6 Speed Transmission	5000$	Gyorsulás	Extreme Package

IV.5.2.5. Suspension

Suspension, avagy felfüggesztés átalakítása, cseréje.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Sport Springs and Shocks	500$	Kezelhetőség	Stock Part / Street Package
Strut Tower Bar	250$	Semmi	Stock Part / Street Package
Performance Springs and Shocks	2000$	Kezelhetőség	Pro Package
Front and Rear Sway Bars	1000$	Semmi	Pro Package
Adjustable Camber Plates	500$	Semmi	Pro Package
Coil Over Suspension System	5000$	Kezelhetőség	Extreme Package
Larger Diameter Sway Bars	2000$	Semmi	Extreme Package

IV.5.2.6. Turbo

Turbo, avagy turbó feltöltő beszerelése.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Stage 1 Turbo Kit	1000$	Gyorsulás, csúcs sebesség, nyomaték és erő	Street Package
Stage 2 Turbo Kit	4000$	Gyorsulás, csúcs sebesség, nyomaték és erő	Pro Package
Stage 3 Turbo Kit	8000$	Gyorsulás, csúcs sebesség, nyomaték és erő	Extreme Package

IV.5.2.7. Brakes

Brakes, avagy fékek cseréje.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Street Compound Brake Pads	250$	Semmi	Street Package
Street Braided Brake Lines	250$	Semmi	Street Package
Cross Drilled Rotors	500$	Semmi	Street Package
Large Diameter Rotors	1500$	Semmi	Pro Package
Race Compound Brake Pads	1000$	Semmi	Pro Package
Cross Drilled and Slotted Rotors	3000$	Semmi	Extreme Package
6 Piston Racing Calipers	3000$	Semmi	Extreme Package

IV.5.2.8. Weight Reduction Kits

Weight Reduction Kits, avagy súly csökkentését szolgáló alkatrészek.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Remove Rear Seats	250$	Gyorsulás	Street Package
Remove Interior Panels	250$	Gyorsulás	Street Package
Lightweight Windows	1000$	Gyorsulás és kezelhetőség	Pro Package
Lightweight Seats	1000$	Gyorsulás és kezelhetőség	Pro Package
Lightweight Doors	3000$	Gyorsulás és kezelhetőség	Extreme Package
Foam Filled Interior	1000$	Gyorsulás és kezelhetőség	Extreme Package

IV.5.2.9. Nitrous Oxide

Nitrous Oxid, avagy nitró beszerelése.

Alkatrész	Ár	Hatása	Megszerzése
Dry Shot of Nitrous Oxide	750$	Gyorsulás és csúcs sebesség	Stock Part / Street Package
Wet Shot of Nitrous Oxide	2000$	Gyorsulás és csúcs sebesség	Pro Package
Direct Port of Nitrous Oxide	4000$	Gyorsulás és csúcs sebesség	Extreme Package

IV.5.3. Performance tuning/Dyno

Nem csupán tuningolhatjuk járgányainkat, de az autók különféle beállításait megváltoztatva elérhetjük, hogy még jobban teljesítsenek a különféle versenymódok során. Amíg a drift-nél az számít, hogy mennyire tudjuk csúsztatni a járgányunkat, addig a drag módnál az, hogy mennyire jól vannak belőve a váltónk fokozatai. Ha szeretnénk kihasználni, hogy a játékban lehetőségünk van finom hangolni autónkat, akkor érdemes úgy versenyezni, hogy egymás után többször is ugyanolyan versenymódban indulunk. Mielőtt nekivágnánk az egyik versenymódhoz tartozó futamok leküzdésének, menjünk a legközelebbi Performance Shop-ba, vagy a játék menüjében található „Jump to Garage" (ugrás a garázshoz) opciót kihasználva menjünk gyorsan a garázsunkhoz. A garázsba, vagy boltba begurulva a választható lehetőségek között megtaláljuk a „Performance tuning/Dyno" opciót. Ha ezt választjuk, akkor először ki kell választani, hogy melyik versenymódhoz szeretnénk igazítani autónkat, majd elvégezhetjük a különféle beállításokat. Amikor ezzel is megvagyunk, kipróbálhatjuk, hogyan viselkedik autónk az új beállításokkal.

IV.5.3.1. Circuit

IV.5.3.1.1. Suspension (felfüggesztés)

Az autót érdemes minél jobban leültetni, hogy aerodinamikailag még kedvezőbb eredményt kapjunk. A rugókat, lengéscsillapítókat kevésbé kell állítani, a kormányzási áttételt növelni kell.

Alkatrész	Beállítás
Front Lowering (in)	-1.30
Rear Lowering (in)	-1.29
Front Springs	9.95
Rear Springs	9.95
Front Shocks	10.00
Rear Shocks	10.00
Front Sway Bar	0.02
Rear Sway Bar	0.00
Steerign Ratio	1.10

IV.5.3.1.2. Drivetrain (erőátvitel)

Ennél a versenymódnál a gyorsulás fontosabb, mint a végsebesség, a futamok 95%-ban nem tudunk úgysem teljes sebességig gyorsulni a kanyarok miatt.

Alkatrész	Beállítás
1st Gear (MPH)	43.1
2st Gear	68.8
3st Gear	99.1
4st Gear	119.0
5st Gear	149.7
6st Gear	174.4
Final Drive Ratio	4.80

IV.5.3.1.3. Aerodynamics (aerodinamika)

A leszorító erőket érdemes minél magasabb értékűre állítani.

Alkatrész	Beállítás
Front Downforce	9.98
Rear Downforce	10.00

IV.5.3.1.4. Tires and Brakes (kerekek és fékek)

Kemény abroncsokkal érdemes indulni, a fékerőt úgy kell beállítani, hogy jobban hasson az első kerekeken.

Alkatrész	Beállítás
Front Tire Grip	10.00
Rear Tire Grip	10.00
Brake Bias	0.50

IV.5.3.1.5. ECU (motor vezérlés)

A nyomatékot úgy kell beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	130-135
1-2	140-145
2-3	150-155
3-4	155-160
4-5	Maximum
5-6	Maximum
6-7	Maximum
7-8	Maximum
8-9	Maximum

IV.5.3.1.6. Turbo (turbó)

A turbót is érdemes úgy beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	Semmi
1-2	Semmi
2-3.1	Semmi
3.1-4.3	20-25
4.3-5.4	60-83
5.4-6.5	88-90
6.5-7.6	Maximum
7.6-8.8	Maximum
8.8-10	60-63

IV.5.3.1.7. Nitro (nitró)

A nitrót érdemes úgy beállítani, hogy maximális ideig használhassuk, ezek a versenyek arányag hosszúak, ezért a nitró hatékonysága kevésbé fontos.

IV.5.3.2. Drag

IV.5.3.2.1. Suspension (felfüggesztés)

Az autót érdemes minél jobban leültetni, hogy aerodinamikailag még kedvezőbb eredményt kapjunk. A rugókat, lengéscsillapítókat kevésbé kell állítani, a kormányzási áttételt növelni kell.

Alkatrész	Beállítás
Front Lowering (in)	-1.30
Rear Lowering (in)	-1.29
Front Springs	9.95
Rear Springs	9.95
Front Shocks	10.00
Rear Shocks	10.00
Front Sway Bar	10.00
Rear Sway Bar	9.97
Steerign Ratio	1.10

IV.5.3.2.2. Drivetrain (erőátvitel)

Ennél a versenymódnál is fontosabb a gyorsulás, mint a végsebesség.

Alkatrész	Beállítás
1st Gear (MPH)	50.6
2st Gear	75.7
3st Gear	105.1
4st Gear	138.6
5st Gear	175.1
6st Gear	203.2
Final Drive Ratio	4.12

IV.5.3.2.3. Aerodynamics (aerodinamika)

A leszorító erőket érdemes minél magasabb értékűre állítani.

Alkatrész	Beállítás
Front Downforce	9.98
Rear Downforce	10.00

IV.5.3.2.4. Tires and Brakes (kerekek és fékek)

Kemény abroncsokkal érdemes indulni, a fékerővel nem kell foglalkozni, ebben a versenymódban nem kell fékezni.

Alkatrész	Beállítás
Front Tire Grip	10.00
Rear Tire Grip	10.00
Brake Bias	0.50 - 0.50

IV.5.3.2.5. ECU (motor vezérlés)

A nyomatékot úgy kell beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	130-135
1-2	140-145
2-3	150-155
3-4	160-165
4-5	180-185
5-6	180-185
6-7	Maximum
7-8	Maximum
8-9	Maximum

IV.5.3.2.6. Turbo (turbó)

A turbót is érdemes úgy beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	Semmi
1-2	Semmi
2-3.1	10-15
3.1-4.3	26-28
4.3-5.4	50-53
5.4-6.5	70
6.5-7.6	88-90
7.6-8.8	Maximum
8.8-10	78-80

IV.5.3.2.7. Nitro (nitró)

A nitrót érdemes 4-re állítani, így aránylag hosszú ideig használhatjuk, de a nitró hatékonysága is erősebb.

IV.5.3.3. Drift

IV.5.3.3.1. Suspension (felfüggesztés)

Az autót érdemes minél jobban leültetni, hogy aerodinamikailag még kedvezőbb eredményt kapjunk. A rugókat állítsuk lágyabbra, lengéscsillapítókat keményebbre, a kormányzási áttételt állítsuk közepesre.

Alkatrész	Beállítás
Front Lowering (in)	-1.30
Rear Lowering (in)	-1.29
Front Springs	0.00
Rear Springs	0.00
Front Shocks	10.00
Rear Shocks	10.00
Front Sway Bar	0.02
Rear Sway Bar	0.00
Steerign Ratio	1.00

IV.5.3.3.2. Drivetrain (erőátvitel)

Ennél a versenymódnál is abszolút fontosabb a gyorsulás, mint a végsebesség, egyáltalán nem tudjuk, és nem is fogjuk kihasználni az autónk csúcs sebességét.

Alkatrész	Beállítás
1st Gear (MPH)	36.0
2st Gear	56.5
3st Gear	80.2
4st Gear	105.2
5st Gear	136.2
6st Gear	179.3
Final Drive Ratio	4.41

IV.5.3.3.3. Aerodynamics (aerodinamika)

A leszorító erőket érdemes minél magasabb értékűre állítani.

Alkatrész	Beállítás
Front Downforce	9.98
Rear Downforce	10.00

IV.5.3.3.4. Tires and Brakes (kerekek és fékek)

Kemény abroncsokkal érdemes indulni, a fékerőt úgy kell beállítani, hogy jobban hasson az első kerekeken.

Alkatrész	Beállítás
Front Tire Grip	10.00
Rear Tire Grip	10.00
Brake Bias	0.50

IV.5.3.3.5. ECU (motor vezérlés)

A nyomatékot úgy kell beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	110-120
1-2	140-145
2-3	150-155
3-4	160-165
4-5	175-180
5-6	175-180
6-7	Maximum
7-8	Maximum
8-9	Maximum

IV.5.3.3.6. Turbo (turbó)

A turbót is érdemes úgy beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	Semmi
1-2	Semmi
2-3.1	10-15
3.1-4.3	25-28
4.3-5.4	40-45
5.4-6.5	70-75
6.5-7.6	88-90
7.6-8.8	Maximum
8.8-10	Maximum

IV.5.3.3.7. Nitro (nitró)

Ebben a módban nem lehet nitrót használni (ha lehetne, se lenne semmi értelme...).

IV.5.3.4. Street X

IV.5.3.4.1. Suspension (felfüggesztés)

Az autót érdemes minél jobban leültetni, hogy aerodinamikailag még kedvezőbb eredményt kapjunk. A rugókat állítsuk lágyabbra, lengéscsillapítókat keményebbre, a kormányzási áttételt állítsuk közepesre.

Alkatrész	Beállítás
Front Lowering (in)	-1.30
Rear Lowering (in)	-1.29
Front Springs	0.00
Rear Springs	0.00
Front Shocks	10.00
Rear Shocks	10.00
Front Sway Bar	0.02
Rear Sway Bar	0.00
Steerign Ratio	1.00

IV.5.3.4.2. Drivetrain (erőátvitel)

Ennél a versenymódnál a gyorsulás fontosabb, mint a végsebesség, a futamok 95%-ban nem tudunk úgysem teljes sebességig gyorsulni a kanyarok miatt.

Alkatrész	Beállítás
1st Gear (MPH)	36.0
2st Gear	52.8
3st Gear	74.9
4st Gear	98.2
5st Gear	127.3
6st Gear	167.5
Final Drive Ratio	4.34

IV.5.3.4.3. Aerodynamics (aerodinamika)

A leszorító erőket érdemes minél minél magasabb értékűre állítani.

Alkatrész	Beállítás
Front Downforce	9.98
Rear Downforce	10.00

IV.5.3.4.4. Tires and Brakes (kerekek és fékek)

Kemény abroncsokkal érdemes indulni, a fékerőt úgy kell beállítani, hogy jobban hasson az első kerekeken.

Alkatrész	Beállítás
Front Tire Grip	10.00
Rear Tire Grip	10.00
Brake Bias	0.50

IV.5.3.4.5. ECU (motor vezérlés)

A nyomatékot úgy kell beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	120-125
1-2	125-130
2-3	155-160
3-4	165-170
4-5	178-180
5-6	Maximum
6-7	Maximum
7-8	Maximum
8-9	Maximum

IV.5.3.4.6. Turbo (turbó)

A turbót is érdemes úgy beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	Semmi
1-2	Semmi
2-3.1	10-15
3.1-4.3	28-30
4.3-5.4	40-45
5.4-6.5	73-78
6.5-7.6	Maximum
7.6-8.8	Maximum
8.8-10	73-78

IV.5.3.4.7. Nitro (nitró)

Mindegy, hogy milyen beállításokat eszközlünk.

IV.5.3.5. URL

IV.5.3.5.1. Suspension (felfüggesztés)

Az autót érdemes minél jobban leültetni, hogy aerodinamikailag még kedvezőbb eredményt kapjunk. A rugókat és a lengéscsillapítókat állítsuk keményebbre, a kormányzási áttételt növelni kell.

Alkatrész	Beállítás
Front Lowering (in)	-1.30
Rear Lowering (in)	-1.29
Front Springs	9.95
Rear Springs	9.95
Front Shocks	10.00
Rear Shocks	10.00
Front Sway Bar	0.02
Rear Sway Bar	0.00
Steerign Ratio	1.10

IV.5.3.5.2. Drivetrain (erőátvitel)

Ennél a versenymódnál a gyorsulás fontosabb, mint a végsebesség, a futamok 95%-ban nem tudunk úgysem teljes sebességig gyorsulni a kanyarok miatt.

Alkatrész	Beállítás
1st Gear (MPH)	43.1
2st Gear	68.8
3st Gear	99.1
4st Gear	119.0
5st Gear	149.7
6st Gear	174.4
Final Drive Ratio	4.80

IV.5.3.5.3. Aerodynamics (aerodinamika)

A leszorító erőket érdemes minél magasabb értékűre állítani.

Alkatrész	Beállítás
Front Downforce	9.98
Rear Downforce	10.00

IV.5.3.5.4. Tires and Brakes (kerekek és fékek)

Kemény abroncsokkal érdemes indulni, a fékerőt úgy kell beállítani, hogy jobban hasson az első kerekeken.

Alkatrész	Beállítás
Front Tire Grip	10.00
Rear Tire Grip	10.00
Brake Bias	0.50

IV.5.3.5.5. ECU (motor vezérlés)

A nyomatékot úgy kell beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	130-135
1-2	140-145
2-3	150-155
3-4	155-160
4-5	Maximum
5-6	Maximum
6-7	Maximum
7-8	Maximum
8-9	Maximum

IV.5.3.5.6. Turbo (turbó)

A turbót is érdemes úgy beállítani, hogy magas fordulatszámon (4000-5000) nagyobb teljesítményt adjon le a motor.

Érték	Beállítás
0-1	Semmi
1-2	Semmi
2-3.1	Semmi
3.1-4.3	20-25
4.3-5.4	60-63
5.4-6.5	88-90
6.5-7.6	Maximum
7.6-8.8	Maximum
8.8-10	60-63

IV.5.3.5.7. Nitro (nitró)

A nitrót érdemes úgy beállítani, hogy maximális ideig használhassuk, ezek a versenyek aránylag hosszúak, ezért a nitró hatékonysága kevésbé fontos.

IV.6. Nitró feltöltése

Ha ellőttük a nitrónkat egy kemény küzdelem során, akkor kénytelenek leszünk addig ügyeskedni, amíg nem sikerül feltölteni a tartályokat. Ehhez a versenyek, de akár felfedező mód - azaz sima furikázás - közben bizonyos trükköket, manővereket kell végrehajtani.

IV.6.1. Powerslide - csúszás
A legegyszerűbb, leggyorsabb módja a nitró feltöltésének. A lényege, hogy az összes kanyarvételnél csúsztassuk a járgányunkat. Ekkor megjelenik a „Powerslide" felirat a képernyőn, és egy számláló. A trükk pontosan ugyanúgy működik, mint a drift versenymódban, minél hosszabb ideig csúszunk, annál nagyobb pontot érhetünk el, és annál több nitrót sikerül a tartályba tölteni. Annyival nehezebb a feladat, hogy a drift fizika csupán a drift versenyek során aktiválódik, tehát a városban száguldozva, vagy az egyéb versenyek során nem olyan könnyű csúsztatni a járgányunkat. Ha a csúszást elrontjuk, és nekicsúszunk a falnak, akkor elveszítjük a csúszásért járó pontot.

IV.6.2. Drafting - szélárnyék kihasználása
Csak annyit kell tenni, hogy be kell állni az előttünk haladó ellenfél mögé, hogy kihasználjuk az autója által keltett szélárnyékot. Legrosszabb esetben is 50 pontnyi nitrót zsebelhetünk be, de ha ügyesek vagyunk, ennél jóval több is könnyen összejöhet. A szélárnyékot alapvetően akkor is kihasználhatjuk, ha éppen teli van a nitró tartályunk. A felfedező módban - azaz a sima furikázás közben - csak a kihívható, tuningolt verdák mögött haladva gyűjthetünk nitrót, a semleges forgalomban részt vevők által keltett szélárnyékot nem tudjuk kihasználni.

IV.6.3. Avoid accident - baleset elkerülése
A Powerslide mellett a második legkönnyebb, legegyszerűbben kivitelezhető módszer a nitró feltöltésére. Annyit kell tenni, hogy az ellenfeleket, a semleges forgalomban közlekedő autókat centikre kerüljük el száguldozás közben. Az első baleset elkerülésekor 100 pontnyi nitrót kapunk, ha sikerül további baleseteket elkerülni egymás után, akkor beindul a szorzó, a másodiknál már 200, a harmadiknál 300, a negyediknél 400, az ötödiknél, és afölött 500 pontnyi nitrót gyűjthetünk. Ha balesetezünk, ütközünk, akkor a számláló indul elölről.

IV.6.4. Reverse - tolatás
Alapvetően talán ezt a módszert használjuk majd legkevésbé, eléggé értelmetlen ugyanis. Csak verseny közben működik, és csak akkor érdemes kipróbálni, ha messze elhúztunk a többiektől. Gyorsan kell tolatni úgy, hogy semminek sem mehetünk neki. Ha ez sikerül, akkor minimum 50 pontnyi, de akár jóval több nitrót is begyűjthetünk. Mivel csak nagy előnyt szerezve érdemes kipróbálni, valószínűleg nem kockáztatunk, hiszen ebben az esetben már eleve nagy az esélyünk a győzelemre.

IV.6.5. J-turn - 180 fokos forduló tolatásból
A tolatáshoz hasonlóan eléggé értelmetlen, felesleges módszer a nitró feltöltésére. Tolatásból kell végrehajtanunk 180 fokos fordulót, ekkor, ha ügyesek vagyunk, akár 500 pontnyi nitrót gyűjthetünk be. Eléggé nehéz manőver, és ha egy versenyben már annyival vezetünk, hogy ezt biztonságosan be tudjuk mutatni, nem fogunk kockáztatni némi nitróért.

IV.6.6. 360 - 360 fokos forduló
Pontosan, hibátlanul, ütközés nélkül kell beadni a 360 fokos fordulót, ebben az esetben 400 pont értékű nitrót zsebelhetünk be. Aránylag nehéz módszer, biztos vezetésnél nem fogunk ilyen mutatványokat csinálni, ha pedig már lemaradtunk, csak tovább rontjuk a helyzetünket.

IV.6.7. Lead lap - vezetés
Csak versenyek közben működik. Az a lényeg, hogy a verseny közben meg kell szereznünk a vezetést, majd elsőként kell áthaladnunk minél több körön keresztül (lehetőleg az első körtől kezdve). Az első alkalommal 150, a második alkalommal 300 pont értékű nitrót tudunk bezsebelni.

IV.6.8. Gained position - helyezés megszerzése
Csak versenyek közben működik. Abban az esetben a leghatásosabb, ha az utolsó helyről indulunk, a harmadik, vagy annál rosszab helyért 50, a második helyért 100, az első helyért 200 pontnyi nitrót kapunk. Ha visszaesünk, és újra leelőzzük a többieket, már nem kapunk jutalmat. A trükknek akkor van értelme, ha valami miatt kevés nitróval indulunk neki a küzdelemnek.

IV.6.9. Head Start - első hely megszerzése rajt után
Sprint, Drag és Circuit módban könnyebb kivitelezni, URL versenymódban már sokkal nehezebb. A lényeg, hogy rögtön a rajtnál át kell venni a vezetést, így nem csupán egy jó pozíciót, de 100 pontnyi nitrót is sikerül megszerezni. Oda kell figyelni arra, hogy a motort a maximum fordulatszám alatt pörgessük egy kicsivel, így lesz csak esély átvenni az első helyet rögtön a rajtnál. A trükknek akkor van értelme, ha valami miatt kevés nitróval indulunk neki a küzdelemnek.

IV.6.10. Burnout - gumi égetés
A verseny indulása előtt gumit égetve (kéziféket lenyomva kell gázt adnunk) további extra nitróhoz juthatunk. A trükknek akkor van értelme, ha valami miatt kevés nitróval indulunk neki a küzdelemnek.

IV.6.11. Hang time - ugratás
Ha elég gyorsan megyünk, egy-egy bukkanónál egész hosszút ugrathatunk. Attól függően, hogy mekkorát repülünk, 50, de akár 100 pont értékű nitrót is összeszedhetünk.

IV.6.12. Clean Section - tökéletes vezetés
A saját sávunkban haladva, ütközés nélkül kell vezetnünk meghatározott ideig. Ha ez sikerül, akkor 150 pontnyi nitrót zsebelhetünk be.

IV.6.13. Shortcut - rövidítés
A városban található számtalan rövidítést kihasználhatjuk versenyek közben. Ezzel nem csupán előnyre tehetünk szert, de gazdagabbak lehetünk 200 pontnyi nitróval is.

IV.6.14. Traffic Hit - ütközés
Bár a nitró feltöltése szekcióhoz tartozik, de inkább csak rossz, nem követendő példaként. Ha nekiütközünk egy másik járműnek, 30 és 60 pont közötti nitrót veszíthetünk, attól függően, hogy mekkora volt az ütközés mértéke.

IV.7. Magazin címlapok

A címlap fotók nem csupán arra jók, hogy büszkén nézegessük őket, de minden egyes fénykép után gazdagabbak leszünk jó néhány dollárral is. A pénzjutalom értéke attól függ, hogy az autónknak mennyi a vizuális értékelése.

1. címlap
- Név: Turbo
- Elérése: Négy versenyt meg kell nyerni a második szinten.

2. címlap
- Név: Sports Compact Car
- Elérése: Nyolc versenyt meg kell nyerni a második szinten.

3. címlap
- Név: Car Audio and Electronics
- Elérése: Hat versenyt meg kell nyerni a harmadik szinten.

4. címlap
- Név: GTI
- Elérése: Tizenegy versenyt meg kell nyerni a harmadik szinten.

5. címlap
- Név: Hot 4's
- Elérése: Tizennyolc versenyt meg kell nyerni a harmadik szinten.

6. címlap
- Név: Street Car
- Elérése: Két versenyt meg kell nyerni a harmadik szinten.

7. címlap
- Név: AutoMaxx
- Elérése: Tizennhat versenyt meg kell nyerni a negyedik szinten.

8. címlap
- Név: Chrome und Flamen
- Elérése: Huszonhét versenyt meg kell nyerni a negyedik szinten.

9. címlap
- Név: Elaborare
- Elérése: Három versenyt meg kell nyerni a negyedik szinten.

10. címlap
- Név: Maxi Tuning
- Elérése: Hét versenyt meg kell nyerni a negyedik szinten.

11. címlap
- Név: Spoiler
- Elérése: Tizenegy versenyt meg kell nyerni a negyedik szinten.

12. címlap
- Név: Stuff
- Elérése: Húsz versenyt meg kell nyerni a negyedik szinten.

13. címlap
- Név: Auto Motor
- Elérése: Húsz versenyt meg kell nyerni az ötödik szinten.

14. címlap
- Név: GTI
- Elérése: Tizenhat versenyt meg kell nyerni az ötödik szinten.

15. címlap
- Név: Import Tuner
- Elérése: Négy versenyt meg kell nyerni az ötödik szinten.

16. címlap
- Név: Power
- Elérése: Harminckét versenyt meg kell nyerni az ötödik szinten.

17. címlap
- Név: Street Car
- Elérése: Kilenc versenyt meg kell nyerni az ötödik szinten.

18. címlap
- Név: Street Tuner
- Elérése: Harmincnégy versenyt meg kell nyerni az ötödik szinten.

19. címlap
- Név: Super Street
- Elérése: Huszonnyolc versenyt meg kell nyerni az ötödik szinten.

20. címlap
- Név: Swiss Tuner
- Elérése: Huszonöt versenyt meg kell nyerni az ötödik szinten.

IV.8. DVD borítók

Ahhoz, hogy az autónk felkerüljön egy-egy DVD címlapjára, el kell érnünk egy meghatározott értékű vizuális értéket.

1. DVD borító
- Név: Bayview's Best
- Elérése: El kell érni az egy csillagos vizuális értéket.

2. DVD borító
- Név: Four on the Floor
- Elérése: El kell érni a két csillagos vizuális értéket.

3. DVD borító
- Név: Underground Speed Zone
- Elérése: El kell érni a három csillagos vizuális értéket.

4. DVD borító
- Név: Speed Demons 2
- Elérése: El kell érni a négy csillagos vizuális értéket.

5. DVD borító
- Név: Modified to the Max
- Elérése: El kell érni az öt csillagos vizuális értéket.

6. DVD borító
- Név: Burning Wheels
- Elérése: El kell érni a hat csillagos vizuális értéket.

7. DVD borító
- Név: Slammed & Stretched
- Elérése: El kell érni a hét csillagos vizuális értéket.

8. DVD borító
- Név: Straight from the Streets IV
- Elérése: El kell érni a nyolc csillagos vizuális értéket.

9. DVD borító
- Név: Racing Street Unleashed
- Elérése: El kell érni a kilenc csillagos vizuális értéket.

10. DVD borító
- Név: Blacktop Bandits
- Elérése: El kell érni a tíz csillagos vizuális értéket.

IV.9. Pályák, legjobb idők, pontok

IV.9.1. Circuit pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Resort Loop	1.86 mi	1.20.93
Outer Ring	3.921 mi	1.34.68
Scenic Ride	1.376 mi	43.09
Freemont	0.983 mi	29.63
Providencia	1.16 mi	53.25
Lower Eastside	1.97 mi	1.18.23
City Hall	1.66 mi	1.19.09
Switchblack	1.77 mi	1.06.28
Palm Highway	3.24 mi	1.44.79
Bellavista	3.88 mi	3.17.60
Bayview Summit	3.88 mi	2.44.08
Shoreside	2.06 mi	1.15.55
Ambassador Ridge	2.32 mi	1.07.13
Freeway West	3.63 mi	1.57.93
University Hill	4.09 mi	2.00.76
Observatory	1.95 mi	1.05.20
Freeway East	3.87 mi	1.44.08
Marine & 25th	3.22 mi	1.49.96
Dockside	3.11 mi	1.37.82
Boxcar	3.26 mi	2.01.62
Smokestack	3.46 mi	1.43.68
Bayview Concrete	4.76 mi	2.33.51
Grandview Station	3.63 mi	1.47.63
Jackpot	3.29 mi	1.50.17
Wodbine Park	3.42 mi	1.54.47
Park Drive	2.46 mi	1.14.65
12th & Arbutus	4.51 mi	2.12.27
Bayview International	4.56 mi	2.01.30
Garibaldi Run	4.66 mi	1.39.88
Broad Street	3.26 mi	1.48.70
Phoenic Steel	3.66 mi	1.58.01

IV.9.2. Drag pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Bayview Bridge	1.06 mi	33.16
Tunnel Construction	1.47 mi	33.97
North Freeway	1.53 mi	34.57
Coastal Express	1.06 mi	28.10
Switching Yard	1.00 mi	25.81
South Runway	1.00 mi	23.72
Runway 15	1.00 mi	24.28
Runway 9	1.00 mi	25.63
Airport Freeway	1.90 mi	37.50
Central Station	1.06 mi	27.69

IV.9.3. Dift pályák

Pálya	Hossz	Legjobb pontszám
Stadium Drift 2	0.30 mi	49617
Capilano Heights	3.96 mi	66622
Stadium Drift	0.18 mi	36012
Stadium Drift 3	0.37 mi	46979
Stadium Drift 4	0.40 mi	50191
Stadium Drift 5	0.50 mi	40607
Parkade Drift 1	0.31 mi	21760
Parkade Drift 2	0.58 mi	30276
Parkade Drift 3	0.61 mi	42219
Parkade Drift 5	0.87 mi	44040
Parkade Drift 4	0.76 mi	58900
Hillside Manor	4.96 mi	159618
Parkade Drift 6	1.16 mi	86986
Powerline	3.60 mi	121853
Hollyburn Ridge	3.96 mi	179626
Lighthouse	4.96 mi	414066
City Lights	3.60 mi	221629

IV.9.4. Sprint pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Palomino & 16th	2.653 mi	1.40.40
Wall Center	2.42 mi	1.23.69
Bayview Plaza	2.75 mi	2.12.00
Rockride Cross	3.41 mi	2.15.30
South Junction	3.35 mi	2.37.34
Upper Deck	4.95 mi	2.30.13
Grouse Grind	3.72 mi	2.37.59
Palm Hill	3.68 mi	2.23.94
Tailgate	3.11 mi	1.48.17
Rollercoaster	4.17 mi	3.10.60
Sentinel Hill	3.22 mi	1.44.58
Eagleride Estates	4.66 mi	2.35.27
The Chief	4.55 mi	2.41.80
Blackcomb Way	4.98 mi	3.04.88
Cypress Bowl	5.16 mi	3.19.62
Terminal & 2nd	2.78 mi	1.34.73
Port Authority	3.58 mi	2.04.97
Waste Management	3.82 mi	2.07.96
Domestic Arrivals	3.38 mi	1.57.82
Broadway & Granville	4.17 mi	2.02.19
Black Tusk	6.19 mi	2.55.46
2nd & Bellevue	6.39 mi	3.25.87
Marathon	6.08 mi	3.09.51

IV.9.5. Street X pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Industrial Park Track 2	0.30 mi	14.20
Industrial Park Track 3	0.39 mi	22.76
Industrial Park Track 4	0.54 mi	30.25
Industrial Park Track 1	0.65 mi	28.75
Parkade Tack 1	0.51 mi	24.19
Parkade Tack 4	0.56 mi	27.18
Parkade Tack 3	0.55 mi	27.49
Parkade Tack 2	0.80 mi	38.05

IV.9.6. URL pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Bayview Speedway Track 1	1.02 mi	35.36
Bayview Speedway Track 2	1.43 mi	49.68
Bayview Speedway Track 3	1.94 mi	1.02.30
Bayview Speedway Track 4	2.01 mi	1.09.74
Airport Circuit Track 1	1.37 mi	43.67
Airport Circuit Track 2	1.13 mi	41.44
Airport Circuit Track 3	1.60 mi	49.70
Airport Circuit Track 4	1.72 mi	54.83

V. fejezet - Need for Speed: Most Wanted

Az illegális versenyek világa még sosem volt ennyire kemény, és veszélyes... A játék elsőre bonyolultnak tűnhet, de nem kell megijedni, alapvetően nem más, mint az NFS: Hot Pursuit 2 és az NFS: Underground 2 ütős keveréke, a fejlesztők nem bízták a véletlenre, mindkét játék legjobb elemeit vegyítették. A játékban megtalálható a szabadon bejárható város, illetve annak a lehetősége, hogy a garázsból könnyedén indíthassuk a versenyeket, kihívásokat. Autókat vásárolhatunk, és tuningolhatunk kedvünkre, hogy aztán lépésről-lépésre jussunk fel az illegális versenyzők feketelistájának csúcsára. A feladatunkat nem csupán az nehezíti, hogy az ellenfeleink nagyon jó sofőrök, és brutálisan gyors autókban ülnek, ráadásul folyamatosan vissza kell verni a nyomunkba szegődő rendőrök támadásait. Igen, végre újra megjelennek a rendőrök, és ezzel az illegális versenyekre épülő új generációs NFS játékok közül a Most Wanted messze a legizgalmasabb, legélvezetesebb epizóddá válik.

V.1. Játékmechanizmus

Miután megérkezünk Rockportba, nem csupán a rendőrökkel, de az illegális verseny szcéna leghírhedtebb versenyzőivel is meggyűlik a bajunk. Rögtön a játék legelején - afféle prológusként - össze kell mérnünk tudásunkat - és autónk képességeit - a helyi feketelista utolsó, tizenötödik helyén tanyázó Razor-ral. A feketelistára kerülésért folytatott versenyek jellemzője, hogy a nyertes viszi a vesztes kocsiját, és mivel az autónk felmondja verseny közben a szolgálatot, máris elveszítjük kedvenc BMW-nket. A játék története, azaz karriermód innen indul, a célunk, hogy megszerezzük a feketelista első helyét, ahova Razor a mi régi kocsink segítségével sikeresen felküzdötte magát. Illegális versenyeken kell részt vennünk, autókat kell vásárolnunk, tuningolnunk, és azzal kell elismerést szereznünk, hogy minél több borsot törünk a rendőrök orra alá. Ez persze kétélű, hiszen minél nagyobb a fejünkre kitűzött vérdíj, annál nehezebb közlekedni a városban, és annál nehezebb dolgunk lesz a versenyek során.

V.1.1. Alias

A játék kezdetén, mielőtt belépnénk a főmenübe, létre kell hozzunk egy alias-t, ami az előző részek (és persze más játékok) profiljának felel meg. Az alias létrehozásához csupán egy nevet kell megadnunk. A játék az alias létrehozásánál figyelmeztet minket, hogy az automata mentés opció alapból be van kapcsolva. Amikor legközelebb indítjuk a játékot, a program automatikusan betölti az alias-unkat, illetve, ha több alias-t hoztunk létre, akkor kiválaszthatjuk, hogy melyiket szeretnénk betölteni.

V.1.2. Autók vásárlása, garázs

A játék kezdetén egy BMW-vel indulunk, amit aztán az első Blacklist verseny során elveszítünk. Ezután a jótevőnk, Mia visz el minket egy autókereskedésbe, ahol megvásárolhatjuk az első járgányunkat (a választáshoz érdemes átolvasni az Autók címet viselő alfejezetet). Ha ezzel megvagyunk, menjünk arra a helyre, ahol Mia vár minket, és ami a garázsunk (és egyben Safehouse) lesz a játék során. Nem kell megijedni, nem tudunk eltévedni a városban, egy nyíl mutatja automatikusan, hogy merre kell haladnunk. A garázs lesz a játék során a főhadiszállásunk, ide bármikor visszatérhetünk akár a városon átszáguldozva, vagy ha nincs kedvünk feleslegesen autózni, akkor elég, ha a játék menüjét megnyitjuk, és kiválasztjuk a „Jump to Safehouse" azaz ugrás a garázsba opciót. A garázsban válogathatunk a már megvásárolt autók közül, elmenthetjük az aktuális állásunkat (Save), megtekinthetjük a rendőrségi nyilvántartásban szereplő adatainkat (Rap Sheet), illetve, ha nem szeretnénk a városban száguldozni, innen, a garázsból is indulni tudunk a versenyeken, ehhez a „Blacklist", azaz feketelista opciót kell kiválasztanunk.

V.1.3. Az autó fejlesztése

A megvásárolt autóink külső megjelenését, és teljesítményét is tovább fejleszthetjük. Ha sikerül megadott szintre eljutnunk (azaz feljebb lépnünk a fekete listán), akkor újabb tuning alkatrészek válnak elérhetővé a városban található boltokban. Az autó fejlesztéséhez további információ a Customize ride - az autók testre szabása címet viselő alfejezetben található.

V.1.4. A város, boltok, térkép- és GPS használat

V.1.4.1. A város

A játék során egy kitalált terület, Rockport utcáin tudunk száguldozni, versenyezni. A város három részből - Rosewood, Camden Beach és Downtown - áll, a játék kezdetén ebből csak az első érhető el.

V.1.4.1.1. Rosewood

A karriermód elindítása után először Rosewood válik elérhetővé. A pálya nagy részén kisvárosi, illetve külvárosi környezetben autókázhatunk, de található itt egy körgyűrűszerű autópálya is, ahol könnyen lerázhatjuk a ránk tapadó rendőröket. Rosewood területén található a Rosewood State University, az egyetemi város, mely kimondottan nagy területen fekszik. Itt két bolt, egy autókereskedés, és egy garázs (safehouse) található.

V.1.4.1.2. Camden Beach (Coastal)

Camden Beach nyílik meg másodikként a játékban, melynek nagy része tengerparti terület, és kikötő. Ide tartozik Gray Point, Point Camden, Ocean Hills, és még számtalan kerület, illetve itt található egy hosszú, és szép tengerparti út is. Ezen a területen három boltot, egy autókereskedést, és egy garázst (safehouse) találhatunk.

V.1.4.1.3. Downtown (Rockport)

A belváros nyílik meg utoljára a karriermód során. Itt rengeteg felhőkarcolót láthatunk, és igazi belvárosi környezetben száguldozhatunk. Főleg a sugárutakon tudjuk kihasználni a brutálisan gyors autóink képességeit, és persze itt rázhatjuk le legkönnyebben a ránk tapadó rendőröket is. Ezen a területen két boltot, egy autókereskedést, és egy garázst (safehouse) találhatunk.

V.1.4.2. Boltok

V.1.4.2.1. Shop

Rockport területén jó néhány boltot találunk, ezekhez kell hajtanunk, ha szeretnénk az autónk külsején alakítani, illetve szeretnénk a teljesítményét fejleszteni. Minden boltban három kategóriára bontva találjuk az alkatrészeket, ezek: parts (alkatrészek), visual (vizuális tuning), performance (teljesítmény tuning). Az első két kategóriában található alkatrészek segítségével változtathatunk autónk külső megjelenésén, a harmadik kategóriában található alkatrészek segítségével pedig tovább fejleszthetjük járgányunk teljesítményét. Az előző NFS játékokhoz képest kellemes változtatás, hogy válogatás közben hozzáadhatjuk a kiválasztott alkatrészeket a vásárlólistánkhoz (add cart), majd az összes alkatrészért egyszerre, a vásárlás végeztével kell fizetnünk.

V.1.4.2.2. Car Lot

Az autókereskedésekben tudjuk megvásárolni az autókat. További információk az „Autók" című alfejezetben.

V.1.4.3. Térkép

Ha úgy tartja kedvünk, akkor száguldozhatunk Rockport - egymás után megnyíló - területein. Érdemes ezt a módszert választani, ha csupán a garázsunkból választjuk ki a különféle versenyeket, akkor nagy élményről maradunk le. Ha kigurulunk az utcára, és nem szeretnénk eltévedni, akkor használni kell a játék térkép rendszerét. A térképre lépve láthatjuk a már megnyitott kerületeket, a „Locations" fül alatt láthatjuk a boltokat (sárga házikók), az autókereskedéseket (kék házikó), és a garázsainkat (zöld házikó). Az „event" fül alatt láthatjuk azokat a futamokat, amelyeken indulhatunk (színes zászlók). A térkép jobb oldalán található a jelmagyarázat. A térképen sárga nyíl jelöli helyzetünket és irányunkat.

V.1.4.4. GPS használat

A GPS szervesen kapcsolódik a térképhez, használata nagyban megkönnyíti a városban történő tájékozódást. A térképen kijelölhetjük azt a boltot, vagy verseny helyszínt, ahova el szeretnénk jutni, ezzel aktiváljuk a GPS-t, azaz a helymeghatározó rendszert. Ha kilépünk a térképről, egy nyíl jelenik meg a képernyő közepén, és folyamatosan jelzi, hogy merre kell mennünk. Így nem kell a képernyő bal alsó sarkában található minitérképet figyelni, és könnyedén, gyorsan tudunk eljutni a célpontunkhoz. A GPS rendszer csak az úton haladva használható, ha legurulunk az útról, a vevő nem találja a műhold jelét, és ekkor egy hibaüzenet jelenik meg a képernyőn. Ekkor csak vissza kell gurulnunk az útra, és máris újra megjelenik a nyíl, ami a célpontunk felé vezető irányt mutatja.

V.1.5. SMS / telefon rendszer

A fontos üzeneteket, tudnivalókat, információkat a játékba épített SMS rendszer segítségével olvashatjuk el. A beérkező üzeneteket két kategóriára osztva olvashatjuk, ezek a „Voice" (tehát hang üzenetek) és a „Text" (azaz szöveges üzenetek).

V.1.6. Nitro és Speedbreaker

V.1.6.1. Nitro

A játék során beszerezhetünk nitró feltöltőt, melyet aztán tovább is fejleszthetünk. A nitró segítségével plusz sebességre tehetünk szert gyorsan, erre akkor van főleg szükség, ha hibázunk verseny közben, vagy gyorsan meg kell pattanni a rendőrök elől. Akkor is jól jöhet, ha „speedtrap" módban versenyzünk, és minél gyorsabb sebességgel kell áthaladnunk a traffipax által mért ponton. A nitró mennyiségét a sebességmérő alján megjelenő kijelző mutatja. Ha a nitrónk elfogyna, nem kell mást tennünk, csak kezdjünk száguldozni, így a nitrónk szép lassan feltöltődik, és máris újra használhatjuk.

V.1.6.2. Speedbreaker

A speedbreaker kellemes újítás az NFS sorozat életében. Ha használjuk, akkor a külvilág és az autónk mozgása is lelassul, de szerencsére nem ugyanakkora mértékben, ennek köszönhetően hatékonyan tudjuk irányítani járgányunkat, és így megúszhatunk egy-egy elkerülhetetlennek tűnő balesetet, illetve kikerülhetünk egy hirtelen megjelenő útzárat. Minden autón található speedbreaker már a játék megkezdésekor is, és ahogy haladunk előre, úgy egyre hosszabb ideig tudjuk kihasználni ezt a trükköt.

V.1.7. Rendőrök, üldözés, rejtekhelyek

Bizony, végre újra előkerültek a rendőrök, hogy borzasztóan megnehezítsék előrejutásunkat a feketelistán. A Hot Pursuit 2-höz képest annyit változott a helyzet, hogy a Most Wanted-ban szabadon járkálhatunk egy meglehetősen nagy városban, és így bárhol összefuthatunk a rendőrökkel, akkor is, ha éppen nem versenyzünk. Másrészt előfordulhat, hogy verseny közben futunk össze velük, és ha megnyerjük a futamot, utána kénytelenek leszünk tovább menekülni a rendőrök elől. Amint megkezdődik az üldözés, a térképen csak a pursuit breakers helyszíneket jelölő piros háromszögeket látjuk. Ezeken a helyszíneken előre felépített szituációkat tudunk kihasználni ahhoz, hogy a rendőröket lerázhassuk. Ilyen szituáció lehet például az, hogy egy benzinkúthoz hajtva az felrobban, és ez a váratlan esemény megállítja a rendőröket. El is bújhatunk a rendőrök elől, erre a sikátorok, felüljáró alatti területek a legalkalmasabbak.

Üldözés közben a tükör mellett a jobb felső sarokban, illetve a képernyő alján középen megjelenik két újabb kijelző. A felsőn azt láthatjuk, hogy mennyi ideje tart az üldözés, mennyi vérdíjat tűztek ki ránk, és hogy mennyi milestone (mérföldkő) feladatot teljesítettünk az üldözés során. Az alsó kijelzőn egy folyamatosan változó csík jelzi, hogy menynyire sikerült elhúznunk a rendőröktől (ilyenkor jobbra mozdul a csík), vagy hogy éppen mennyire állunk közel ahhoz, hogy elkapjanak minket (ilyenkor balra mozdul a csík). A kijelző feletti területen három rendőrautó ikon, és egy-egy szám látható. A bal oldalon található ikon és szám jelzi, hogy hány rendőrautónak ütköztünk, a jobb oldalon található pedig azt, hogy hány autót tettünk mozgásképtelenné. A középső jelzi, hogy hány rendőrautó vesz részt az üldözésünkben. A csík alatt megjelenő időmérő mutatja meg, hogy mennyi idő múlva érkezik az üldözésünkbe bevont erősítés. A sebességmérő fölött megjelenő számok azt jelzik, hogy mennyibe került adott pillanatig az üldözésünk az államnak.

Ha a rendőrök elkapnak, akkor választhatunk, hogy pénzben fizetjük ki a büntetést, vagy valamelyik autónkat adjuk át tartós megőrzésre.

V.1.8. Blacklist

A játék karriermódjának, és történetének lényege az, hogy a semmiből, egy gyári kocsival indulva kell felküzdeni magunkat a nagymenők közé, elismertséget kell szereznünk, és szép lassan fel kell jutni a legmenőbb illegális versenyzőket számon tartó feketelista élére. Tizenöt versenyzőt tartanak számon, őket kell kihívnunk egy-egy versenyre. Ez nem megy ennyire egyszerűen, ahhoz, hogy a feketelistán található sofőröket kihívhassuk, meg kell felelnünk bizonyos követelményeknek. Meg kell nyernünk megadott számú versenyt, teljesítenünk kell néhány „milestone" azaz mérföldkő feladatot, és el kell érnünk, hogy a rendőrök egyre magasabb vérdíjat tűzzenek ki ránk. A konkrét feladatok ismertetése, és további információk a karriermóddal kapcsolatban a „Karriermód ismertetése" című alfejezetben található.

V.2. Menük ismertetése

V.2.1. Főmenü

V.2.1.1. Options

A játék különféle opcióit állíthatjuk itt be.

V.2.1.2. Audio

A játék hangjaival kapcsolatos opciók, itt tudjuk beállítani a menü- és a versenyek zenéjének, a hang effekteknek, a motor, és kerekek hangjának, és persze a narrátor által elmondott szövegeknek a hangerejét.

V.2.1.3. Video

Itt a játék grafikáját tudjuk finom hangolni. Akár még a közepes minőségű számítógépek, és grafikus gyorsítók is elegendőek ahhoz, hogy a játékot közepes felbontáson, részletességen futtassuk. Ha valakinek mégis szaggatna, döcögne a játék grafikája, akkor az itt található beállításokkal tudja a játék sebességét az igényeinek megfelelőre állítani.

A teljes részletességű, magasabb felbontású grafikához mindenképpen csúcs minőségű számítógép kell, amelybe a legújabb generációjú grafikus gyorsító található. A konzolos verziók esetében természetesen nincs lehetőség ilyen jellegű beállítások módosítására.

V.2.1.4. Gameplay
A játékmenettel kapcsolatos beállítások gyűjteménye. Itt tudjuk beállítani, hogy a nagy ugratásoknál kapjunk-e látványos, lassított képet, hogy legyen-e visszapillantó a képernyőn, hogy a sebességmérő km/h (Metric) vagy mph (Imperial) egységben jelezze sebességünket, illetve azt, hogy automatikusan mentse-e a program az eredményeinket, avagy sem.

V.2.1.5. Player
Itt a játékossal, illetve a képernyővel kapcsolatos beállításokat találjuk. Beállíthatjuk, hogy automata, vagy kézi váltóval szeretnénk-e vezetni, hogy milyen nézet legyen az alapértelmezett a játék során, illetve, hogy megjelenjen-e a képernyőn a verseny során elért pozíciónk, a körökkel kapcsolatos információ, az elért pontszám.

V.2.1.6. Controls
Itt tudjuk megnézni az alapértelmezett gomb, billentyű kiosztást, illetve itt tudjuk módosítani, testre szabni a vezérlést.

V.2.1.7. EA GAMES TRAX
Itt tudjuk végignézni a játékban szereplő számok listáját, illetve itt állíthatjuk be, hogy melyik szám hol hangozzon el a játékban. Választható lehetőségek: menu (menüben), racing (versenyek közben), all (mindenhol), off (sehol).

V.2.1.8. Credits
Megtekinthetjük a játék készítőinek listáját.

V.2.1.9. Alias manager
Az alias manager almenübe lépve tudunk újabb alias-okat létrehozni és törölni, illetve már létrehozott alias-okat elmenteni, betölteni.

V.2.1.9.1. New alias
Ha új alias-t szeretnénk létrehozni, ezt az opciót kell kiválasztani. Csupán egy nevet kell megadni, és máris elkészült az új profilunk.

V.2.1.9.2. Load alias
Itt tudjuk betölteni a létrehozott alias adatait, eredményeit.

V.2.1.9.3. Save alias
Itt tudjuk elmenteni a létrehozott alias adatait, eredményeit.

V.2.1.10. Online
Ha interneten keresztül szeretnénk játszani társainkkal, barátainkkal, akkor itt tudunk játék szervert indítani, vagy itt tudunk meglévő játék szerverhez csatlakozni.

V.2.1.11. Lan Play
Ha helyi hálózaton szeretnénk játszani társainkkal, barátainkkal, akkor itt tudunk játék szervert indítani, vagy itt tudunk meglévő játék szerverhez csatlakozni.

V.2.1.12. My Cars
A játék során megnyitott autókat tuningolhatjuk a játék során megszerzett alkatrészekkel. Ezek közül a felspécizett járgányok közül választhatunk aztán a gyors versenyekhez autót.

V.2.1.13. Quick Race
A Quick Race játékmódban két opció közül választhatunk.

V.2.1.13.1. Quick Play
A legegyszerűbben, leggyorsabban elindítható verseny típus a Quick Race (gyors verseny) elnevezést viseli. Ha ezt a típust választjuk, akkor semmilyen további beállítással, illetve kocsi - pálya - ellenfél kiválasztással sem kell foglalkoznunk, egyetlen kattintás, és máris indul a verseny. Az autók vezérlésének, a pályák, ellenfelek viselkedésének kiismeréséhez ez a verseny típus a legideálisabb, ugyanis ezeknek a versenyeknek semmilyen tétjük sincsen. Ha nem sikerül nyerni, nem lépünk vissza semmilyen besorolásban, az eredményünk nincsen hatással a karriermódban történő előmenetelünkre sem.

V.2.1.13.2. Custom Race
Ha ezt a típust választjuk, akkor be kell állítanunk, hogy milyen autóval, milyen versenymódban, melyik pályán, milyen feltételek mellett szeretnénk indulni. A feltételeknél beállíthatjuk, hogy milyen nehéz legyen a verseny, mennyi ellenfél ellen szeretnénk indulni, hogy legyen-e semleges forgalom az utakon. A következő versenymódok közül választhatunk:

V.2.1.13.2.1. Circuit
Sima körverseny, melynek során meghatározott számú ellenfelet kell magunk mögé utasítanunk, hogy az utolsó körben mi fussunk át elsőként a célvonalon. Nem feltétlenül kell az első pár száz méteren megszerezni az elsőséget, de nem szabad hagyni azt sem, hogy az első egy-két helyezett túlságosan elhúzzon tőlünk. A játék legtechnikásabb pályáival a Circuit mód során találkozunk, itt bizony nem árt fékezni kanyarokban, és érdemes a legideálisabb íven autózni. Az ellenfelek mellett semleges forgalom, és persze a rendőrök megjelenése is nehezíti a dolgunkat. Az irányítás megegyezik az alapirányítással.

V.2.1.13.2.2. Sprint
Hasonló a körversenyhez, annyi a különbség, hogy itt a város egyik pontjától a másikig kell eljutnunk úgy, hogy a célvonalon mi érjünk át elsőként. Sokszor aránylag egyenes, enyhe kanyarokkal tarkított pályán kell haladnunk, ez kevésbé technikás vezetést igényel, viszont nagyon nagy sebességre gyorsulhatunk, ezért egy-egy kisebb hiba miatt is könnyebben felborulhatunk, kicsúszhatunk. Az ellenfelek mellett semleges forgalom, és a rendőrök megjelenése is nehezíti a dolgunkat. Az irányítás megegyezik az alapirányítással.

V.2.1.13.2.3. Drag
A drag egy gyorsulási verseny, ahol limitált kontrollod van az autó felett. A cél megfelelő váltásokkal, minél nagyobb sebesség elérésével elsőként beérkezni a célba, mindehhez azonban a sima versenyekhez képest erősen más környezetet, felhasználói felületet, pályákat és fizikát kap a játékos. Az irányítás különbözik a többi versenyen megszokottól, a jobbra és balra kormányzással csupán sávot váltunk, alapvetően csak arra kell figyelni amúgy is (a tökéletes váltás elsajátítása mellett), hogy ne ütközzünk neki a semleges autóknak. A versenymód részletes leírása megtalálható a Need for Speed: Underground leírásánál, a III. fejezet 7.1.3.2. alfejezeténél, melynek címe: Drag a játékban.

V.2.1.6.2.4. Lap Knockout
A Circuit-tal szinte minden tekintetben megegyező versenymód, annyi csak a különbség, hogy minden körben lemorzsolódik az utolsó helyen haladó versenyző. Az irányítás megegyezik az alapirányítással.

V.2.1.13.2.5. Speedtrap
A Sprint-re építkező új játékmód, melynek lényege, hogy a pálya meg-

határozott pontjain mérik a sebességünket, és a végső helyezést nem a célba érkezési sorrend határozza meg, hanem az, hogy melyik versenyzőnek lesz a verseny végén a legmagasabb - a mért sebességekből összeadódó - pontszáma. A mért pontokon a lehető leggyorsabban kell áthaladni, sokat segít, ha már felszereltünk nitrót a járgányunkra. Az irányítás megegyezik az alapirányítással.

V.2.1.14. Challenge Series
Innen indíthatjuk a Challenge Series sorozathoz tartozó kihívásokat. Először csak az első két kihívást választhatjuk, aztán, ahogy ezeket teljesítjük, szépen egymás után megnyithatjuk a további kihívásokat. Ebben a menüben nincsenek további opciók.

V.2.1.15 Carrier
Itt indíthatjuk el a játék karriermódját, ahol tizenöt ellenfelet legyőzve kell feljutnunk a feketelista élére. A konkrét feladatok ismertetése, és további információk a karriermóddal kapcsolatban a „Karriermód ismertetése" című alfejezetben található.

V.2.2. Játék menü (Pause menu)
Ha megállítjuk a játékot, akkor az alábbi opciók közül választhatunk:

V.2.2.1. Resume Race
Ez az opció csak akkor jelenik meg, ha éppen versenyzünk. Ha ezt az opciót választjuk, folytatjuk a versenyt.

V.2.2.2. Restart
Ha rosszul állunk a versenyben, akkor használjuk ezt az opciót, ekkor újra kezdjük a futamot.

V.2.2.3. Jump to Safe House
A garázsunkba tudunk visszaugrani, ha ezt az opciót választjuk. Akár a versenyből is kiléphetünk a segítségével.

V.2.2.4. Resume (vagy Quit to) Free Roam
Segítségével kiléphetünk a versenyből, vagy csak elindulhatunk a garázsunkból, hogy folytassuk a csatangolásunkat.

V.2.2.5. Performance Tuning
Csúszkák segítségével állíthatjuk az autónk különféle tulajdonságait. Ezzel kapcsolatban részletes leírás található a „Customize ride - az autók testreszabása" alfejezetben.

V.2.2.6. Options
Az „options" menü ismertetésénél már bemutatott Audio, Video, Gameplay, Player és Controls opciókat választhatjuk ki, és az azokhoz tartozó beállításokat módosíthatjuk.

V.3. HUD - a kijelző

Hogy sikeresen szerepeljünk a versenyek, és a különböző feladatok teljesítése során, nem árt tisztában lenni azzal, hogy mit is jelentenek a képernyőn megjelenő kijelzők. Attól függően, hogy csak felfedezzük a várost, vagy valamilyen versenymódban indulunk, a kijelzőn megjelenő információk változnak.

V.3.1. A kijelző „Free Roam" azaz szabad őrjöngés módban
Ha csak szimplán az utcát járjuk, akkor a kijelző a következőképpen alakul. A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a minitérképet, melyen egy pár száz méteres körön belül található utcákat, kihívható autókat, verseny helyszíneket, és boltokat láthatjuk. Mellette található egy kis tűz ikon, és egy szám, ezek megmutatják, hogy egytől ötig terjedő skálán mennyire menő a kocsink. A jobb alsó sarokban található a sebesség- és fordulatszámmérő, mely a nitró-feltöltő, és a speedbreaker megszerzésével kiegészül egy-egy kijelzővel. A képernyő felső részén, középen található a visszapillantó (belső nézetben), alatta a rendőrségi jelenlétet jelző radar. A két ledsor között egy kis nyíl található, ez megmutatja, hogy milyen irányba van tőlünk a rendőrautó. A visszapillantótól kicsit lejjebb, a képernyő bal oldalán látható az SMS / telefon rendszer kijelzője. Ha szöveges- vagy hangüzenetünk érkezett, akkor a kijelzőhöz tartozó nyilak mellett megjelenik egy kis levél ikon. Ha aktiváljuk a GPS rendszert, akkor a visszapillantó alatt megjelenik egy ezüstszínű nyíl, ez jelzi, hogy merre kell haladnunk, ha a kijelölt célpontot a legrövidebb úton szeretnénk elérni.

V.3.2. A kijelző felépítése üldözés közben
Üldözés közben a tükör mellett a jobb felső sarokban, illetve a képernyő alján középen megjelenik két újabb kijelző. A felsőn azt láthatjuk, hogy mennyi ideje tart az üldözés, mennyi vérdíjat tűztek ki ránk, és hogy mennyi milestone (mérföldkő) feladatot teljesítettünk az üldözés során. Az alsó kijelzőn egy folyamatosan változó csík jelzi, hogy menynyire sikerült elhúznunk a rendőröktől (ilyenkor jobbra mozdul a csík), vagy hogy éppen mennyire állunk közel ahhoz, hogy elkapjanak minket (ilyenkor balra mozdul a csík). A kijelző feletti területen három rendőrautó ikon, és egy-egy szám látható. A baloldalon található ikon és szám jelzi, hogy hány rendőrautónak ütköztünk, a jobb oldalon található pedig azt, hogy hány autót tettünk mozgásképtelenné. A középső jelzi, hogy hány rendőrautó vesz részt az üldözésünkben. A csík alatt megjelenő időmérő mutatja meg, hogy mennyi idő múlva érkezik az üldözésünkbe bevont erősítés. A sebességmérő fölött megjelenő számok azt jelzik, hogy mennyibe került adott pillanatig az üldözésünk az államnak.

V.3.3. A kijelző Circuit, Sprint, és Lap Knockout versenymódban
A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a minitérképet, melyen egy pár száz méteres körön belül található utcákat láthatjuk, fehér csík jelzi a versenyhez kiválasztott útvonalat. A jobb alsó sarokban található a sebesség- és fordulatszámmérő, mely a nitró-feltöltő, és speedbreaker megszerzésével kiegészül egy-egy kijelzővel. A képernyő felső részén, középen található a visszapillantó (belső nézetben), mellette látható, hogy hány ellenfelünk van, hányadik helyen tartózkodunk éppen, hány körös a verseny, abból mennyit tettünk meg eddig. A körök száma alatti kijelzőn azt követhetjük nyomon, hogy a többiekhez képest mennyivel húztunk el, vagy mennyire vagyunk lemaradva.

V.3.4. A kijelző Speedtrap versenymódban
Ebben a játékmódban pontosan ugyanaz a kijelző rendszer jelenik meg, mint a Circuit, Sprint, vagy Lap Knockout módban, két különbséggel. A térképen nem csak az útvonalat látjuk, de azt is, hogy a rendőrök hol helyeztek el traffipaxot. Amint áthaladunk egy ilyen ponton, a képernyő közepén látjuk, hogy milyen sebességgel haladtunk át, és ez az érték aztán megjelenik a jobb felső sarokban található kijelzőn is. A további mért pontokon elért sebességünk innentől kezdve automatikusan hozzáadódik az előzőhöz.

V.3.5. A kijelző Tollbooth versenymódban
Ebben a versenymódban, a képernyő jobb felső sarkában újabb kijelző jelenik meg. Ez mutatja, hogy hány fizetőkapun kell áthaladnunk, és ebből mennyin haladtunk át. Itt láthatjuk még, hogy mennyi időnk van még hátra az adott szakasz megtételéhez, és azt, hogy a pálya hány százalékánál járunk éppen. Ha áthaladunk egy fizetőkapun, megjelenik egy felirat, amely azt jelzi, hogy mennyi jutalomidőt kaptunk.

V.3.6. A kijelző drag versenymódban

Drag versenymódban a korábbiakhoz képest jelentősen átalakul a felület. Bal oldalra kikerül a fordulatszámmérő, és a képernyő jobb oldalára kerül a nitro töltöttségét mérő csík. Felül látható az aktuális sebességi fokozat, s egy kis kör, mely különböző színekben világít, ezzel segítve a váltást. A tű három különböző színt vehet fel: kék, zöld, majd piros. Ez a kijelző segíti a megfelelő váltás pillanatának elkapását. Ha ugyanis a szín kék, a váltás még túl korai. Ha ekkor váltasz, akkor egy „Short Shift" feliratot kapsz, s a sebességed jelentősen visszaesik. Ha éppen akkor választ, mielőtt a kék szín zöldbe váltana, akkor egy „Good Shift" jelzi, hogy jól sikerült a váltás. A legjobb azonban akkor váltani, amikor a tű színe zöld, ekkor egy „Perfect Shift" felirat jelzi, hogy tökéletesen sikerült a művelet. Ha azonban lemaradsz, és a szín már pirosba ért, akkor az „Over Rev" felirat figyelmeztet, hogy túl későn sikerült kapcsolni.

V.4. Autók

V.4.1. A Need for Speed: Most Wanted játékban szereplő autók

V.4.1.1. Lexus IS300

A valóságban:

A Lexus IS300 elsőkerék-meghajtású luxus sport járgány, eredetileg a Toyota modellje. Japánban Toyota Altezza néven dobták piacra. Az első generációs változata (XE10) 1998-ban látott napvilágot, az IS 200 1999-ben jelent meg Európában, az IS300 2001-ben jelent meg Amerikában. Az IS az „Intelligent Sport" rövidítése.

A játékban:

Gyors, jól vezethető járgány. Mindenképpen érdemes kipróbálni, minden versenymódban kitűnően teljesít.

V.4.1.2. Fiat Punto

A valóságban:

A Punto gyártását 1993-ban kezdték meg, Project 178 kódnév alatt. 1994-ben dobták piacra, a Punto váltotta le az Uno-t, ami a Fiat egyik legsikeresebb modellje volt hosszú évekig. 1995-ben Európában az év autója lett, köszönhetően a letisztult, egyszerű formáinak, amit Giorgetto Giuaro álmodott meg. Az autó második generációs változata (Mark 2) 1999-ben jelent meg, amit aztán 2003-ban egy módosított verzió (Mark 2, Revision B) követett. Az új változatot azután dobták piacra, miután bejelentették, hogy a Punto-ból ötmillió példányt értékesítettek. A Punto a megjelenése óta rendkívül népszerű az amatőr versenyzők körében, köszönhetően az alacsony árának, és az olcsó alkatrész utánpótlásnak.

A játékban:

A gyorsulása és a végsebessége is alacsony, a kezdő autók között sem tűnik ki semmilyen tekintetben, ráadásul pontosan ugyanannyiba kerül, mint a Lexus. Csak Fiat megszállottaknak ajánlott.

V.4.1.3. Chevrolet Cobalt

A valóságban:

A Chevrolet 2004-ben mutatta be a japán Honda Civic és Toyota Corolla modellek ellenfelének szánt Cobalt-ot. Az autóhoz azt a GM Delta platformot vették alapul a tervezők, amelyre olyan modellek épültek, mint a Chevrolet HHR, a Pontiac G5, a Saturn ION, vagy az Opel Astra.

A játékban:

A gyorsulása kiemeli az induló autók mezőnyéből, de a végsebessége és a kezelhetősége messze van a tökéletestől. Szinte biztos, hogy már az induláskor sem a Cobalt-ot választjuk, a későbbiekben, a komolyabb modellekkel szemben semmi esélye.

V.4.1.4. Volkswagen Golf GTi

A valóságban:

A játékban szereplő 4-es Golf verzióból számos különleges, versenyre kihegyezett kiadás is született az évek, során, például a Golf GTI 337. Az átlagos modelleknél jóval nagyobb abroncsokkal, és alapból extra spojlerekkel érkező járgányban legalább 1,8 literes, 180 lóerős motor dolgozik.

A játékban:

Tuninggal egy remek kis kocsit faraghatsz belőle, az induláskor választható modellek közül talán a legjobb választás. Persze, csak akkor, ha van Hot Pursuit 2 mentett állásunk, és így a játék elején kapunk 10000$ extrát (vagy ha csalással varázsolunk némi extra pénzt).

V.4.1.5. Audi TT 3.2 quattro

A valóságban:

A TT rövidítés a „Tourist Trophy" szavakat takarja, nem pedig a köztudatban elterjedt „Twin Turbo" kifejezést. 1995-ben mutatták be koncepció autóként, 1998-ban kezdték meg a modell sorozatgyártását. Bár a tervezésénél a mérnökök több korábbi modellből is merítettek, de a végeredmény mégis teljesen egyedi lett. A bátor tervezés nem csupán a legnagyobb gyártók sikeres modellejeinek megkerülhetetlen vetélytársává tette a TT-t, de számtalan gyártónak ihletet merített belőle. A coupe változat 1998 szeptemberében, a roadster 1999 augusztusában jelent meg. A rendkívüli megjelenése mellett a TT-t főleg az alumíniumból készült alváza tette híressé, melynek köszönhetően a súlya nagyon alacsony volt. A vezethetőségét sok kritika érte, ezért számtalan módosításon esett át, míg 2004-ben bejelentették, hogy megkezdődött a teljesen átdolgozott, második generációs változat fejlesztése, melyet várhatóan 2007-ben dobnak majd piacra.

A játékban:

Kategóriájának egyik legjobban vezethető modellje, a tuningolt változat brutálisan jól gyorsul, ha sikerül megtanulni a kézi váltó kezelését, igen csak kevés esélye lesz az ellenfeleinknek.

V.4.1.6. Audi A3 3.2 quattro

A valóságban:

Az A3 első generációját 1996-ban mutatták be, ezzel a modellel az Audi visszatért az alacsonyabb kategóriájú modellek piacára, amit az A50-es modell bemutatása óta eléggé elhanyagoltak. A Golf MK. IV-et vették alapul, a mérnökök így alapvetően egy sportosabb Golf modellt terveztek. Jó néhány módosított változat után 2003-ban mutatták be a modell második generációját (Typ 8P). Legfontosabb újításként a második generáció modelljeibe még erősebb, 250 lóerős motort pakoltak, és az autó külseje is sokat változott, köszönhetően Walter Da Silva-nak, az új generáció olasz tervezőjének.

A játékban:

Alapban fürge, és jól kezelhető, a teljesítményét módosító tuningolások után pedig kifejezetten brutális, igazán jól vezethető autóvá válik. Minden játékmódban megállja a helyét.

V.4.1.7. Mitsubishi Eclipse

A valóságban:

Mitsubishi Eclipse egy kétajtós, négyüléses sport autó, mely már 1989 óta nagy népszerűségnek örvend, első sorban az Észak-amerikai és kanadai piacokon. A számos különböző modell közül a GSX a legerősebb, a maga 195 lóerős turbófeltöltős motorjával 2 literes motorjával.

Az autó nem csak a játékban, de a Halálos iramban, és a Halálosabb iramban című filmekben is feltűnik. Előbbiben egy 1999-es verzió, mely közel áll a játékban szereplő modellhez, míg utóbbiban már egy újabb, 2003-as kiadás szerepel.

A játékban:
A játékban a Mitsubishi Eclipse GSX jó végsebességgel és irányíthatósággal rendelkezik, ám gyorsulása hagy kívánnivalót maga után, így a drag versenymódhoz nem ajánlott a használata.

V.4.1.8. Audi A4 3.2 FSI quattro

A valóságban:
Az A4-et a Volkswagen B5 platformjára építették, ami az ötödik generációs Passat alapjául is szolgált. Az A4 volt az első Audi modell, amibe beépítették a Porsche 911-ekben már jól bejáratott Triptronic váltót, amely lehetővé teszi, hogy kihasználhassuk az automata, és kézi váltók összes előnyét egyszerre. Részben az A4-nek (és persze a TT-nek) köszönhetően vált az Audi a Mercedes és BMW legnagyobb konkurenciájává. A modell motorja számtalan változtatáson esett át, a 3.2 FSI-nél vezették be a Fuel Stratified Injection, azaz a rétegezett üzemanyag befecskendezéses technológiát.

A játékban:
Alapban is kellemes, de tuningolva minden versenymódban megállja a helyét. A végsebessége, és a kezelhetősége is jobb, mint a hasonló kategóriájú modelleké.

V.4.1.9. Toyota Supra

A valóságban:
A Toyota Supra egy másik töretlenül népszerű sorozat a Toyota üzemeiből. A játékban szereplő négyes verzió egy teljesen új kinézettel, és vadiú motorral ellátott gépkocsi, mely brutális erőt képvisel: a 3 literes, 320 lóerős ikerturbó-feltöltős motorral az autó 4.6 másodperc alatt gyorsul 100-ra. Ezeket a modelleket egy 6 fokozatú manuális váltóval, vagy pedig egy 4 fokozatú automata váltóval szállította a gyártó.

A játékban:
A Toyota Supra egy kiváló autó a játékban. Végsebesség terén egy szinten van az RX7-tel, gyorsulása ugyan alap értékeken bizony inkább a mezőny alján helyezkedik el, s vezethetősége is valahol a középmezőnybe szürkül bele, de némi tuninggal remek autó válik belőle.

V.4.1.10. Renault Clio v6

A valóságban:
Az első változatát 1990-ben mutatták be, azóta elképesztő sikertörténetet futott be, manapság már a harmadik generációs modellek futnak az utakon. Európában évekig a legkeresettebb autónak számított, az Clio sikerének köszönhetően az 1980-as évek második felében csak bukdácsoló Renault rövid idő alatt újra a csúcsra került. Japánban Renault Lutecia néven kapható. 1999 óta kapható a V6-os motorral szerelt változata.

A játékban:
A kategóriájához képest a gyorsulása, a végsebessége, és a vezethetősége is kifejezetten jó, egy kis tuninggal szép, és ütős járgány varázsolható belőle.

V.4.1.11. Mazda RX-8

A valóságban:
Az RX-8 a Mazda sportautója, 2001-ben mutatták be az Észak-Amerikai Nemzetközi Autó Show során. Az RX-7 alapjait, és annak hírnevét használta ki, vitte tovább a gyártó, és ezek a törekvések sikerrel is jártak, az új modell a megjelenését követő évben számtalan díjat is megnyert. Az RX sorozat többi modelljéhez hasonlóan az RX-8-at is Wankel motor hajtja meg. Egy enyhén módosított változata szerepelt a 2003-ban bemutatott X-Men 2 című filmben.

A játékban:
Szinte minden tekintetben megegyezik az RX-7-es változattal, gyors, fürge, jól vezethető autó, egy a játékban található modellek legjobbjai közül, és ezáltal a garázsunkban a helye.

V.4.1.12. Cadillac CTS

A valóságban:
A General Motors életében több változást is hozott a CTS, ez volt az elsőkerék meghajtású Sigma architektúrára épülő modell, és az 1988-as Cimarron óta ez volt az első kézi váltóval is gyártott modell. 2002-ben jelölték az észak-amerikai év autója díjra. A CTS váltotta le a Catera-t, mely a Cadillac sikeres modellje volt.

A játékban:
Jól gyorsul, és a végsebessége sem rossz, de a kezelhetősége miatt a gyengébb autók közé sorolható csak. Tuninggal a gyorsulási versenyek egyik nagy esélyese.

V.4.1.13. Ford Mustang GT

A valóságban:
Történelmi múlttal dicsekedhet ez a modell, az első változatát ugyanis 1964-ben mutatták be. Az összes akkori nagy amerikai tévé csatorna részt vett a modell népszerűsítésében, részben ennek köszönhető, hogy rögtön a premierje után az autógyártás történetének egyik legsikeresebb autójává vált. Az évek során számtalan sikeres modell látott napvilágot, és a Mustang különféle változatai az összes létező fontos díjat megnyerték.

A játékban:
Tuning nélkül, és tuninggal is kiemelkedően gyors, igazán jól vezethető autó. A kategóriájának egyik legkarakteresebb modellje, minden versenymódban jó eredményeket mutat fel.

V.4.1.14. Mitsubishi Lancer Evolution VIII

A valóságban:
A Lancer számos verzióban készült a Mitsubishi üzemeiben, melyek közül a legnépszerűbbek a rally versenyekhez is használt Mitsubishi Lancer Evolution kocsik voltak. Az erőforrás is számos különböző verzióban készült el az autóhoz, ám talán a leggyakoribbak a négysebességes, 160 lóerős kivitelűek voltak, melyek közül a sport verzió automata váltóval érkezett.

A játékban:
A játékban az eleje után érdemes megfontolnunk a beruházást egy ilyen autóba, habár igazából a kezdő gépjárművünk tuningolásával is könnyedén túl tehetünk rajta, emiatt aztán érdemes inkább kihagyni. Kategóriáján belül kiemelkedik a vezethetősége, ám sem gyorsulásban, sem végsebességben nem remekel.

V.4.1.15. Mercedes-Benz SL 500

A valóságban:
Az SL a Mercedes-Benz egyik luxus kategóriájú modell sorozata, az SL a „Sport Light" szavak rövidítése. Az első SL az 1954-es 300SL „Gullwing" volt, amely nevét a felfelé nyíló ajtajáról kapta. Az 1990-es évek végére az SL sorozat elvesztette régi varázsát, a vásárlók inkább olyan modelleket vásároltak, mint például a Jaguar XK8, amely hasonló áron magasabb színvonalú szolgáltatásokat nyújtott. 2001-ben jelent meg az

SL széria legújabb generációja, mellyel a Mercedes újra meg tudta hódítani a vásárlókat.

A játékban:
Mivel a végsebessége kifejezetten magas, még tuningolás nélkül is, ezért érdemes kiválasztani a hosszabb versenyekhez. A magas ára miatt azonban nem árt átgondolni, vannak modellek, melyek ugyanezért az árért jó gyorsulást is képesek produkálni.

V.4.1.16. Pontiac GTO
A valóságban:
A GTO Jim Wagners (McManus reklámügynökség) és John DeLorean (Pontiac) agyszüleménye volt eredetileg. A GTO nevet DeLorean javasolta, a Ferrari 250 GTO adta az ihletet. Az első GTO 1964-ben jelent meg, és a Pontiac egyik legsikeresebb modelljévé vált. Az első három generáció modelljeinek sikere töretlen volt, de a következő generáció után megkezdődött a GTO hanyatlása. Ez egészen 2004-ig tartott, amikor is az ausztrál Holden Monaro amerikai verzióját kezdték el Pontiac GTO márkanév alatt árusítani.

A játékban:
Gyorsulásban a gyári verzió is kiemelkedő teljesítményt nyújt, de a tuningolt változat szinte verhetetlen. A végsebessége átlagos, de még így is könnyedén megállja a helyét minden versenymódban.

V.4.1.17. Vauxhall Monaro VXR
A valóságban:
A Monaro az ausztrál Holden cég modellje volt, 1968 és 1979 között gyártották, majd 2001-ben a retro hullámnak köszönhetően újraélesztették. Az utóbbi években megkezdték a modell exportálását, Angliában Vauxhall Monaro néven dobták piacra, és rögtön több magazinban is az év autója lett.

A játékban:
Az árához képest nagyon jó a gyorsulása, és a végsebessége is, csupán a vezethetősége hagy némi kívánnivalót maga után. Minden versenymódban megállja a helyét.

V.4.1.18. Porsche Cayman S
A valóságban:
A Cayman a Porsche Boxter alapjaira épült, de erősebb, flat-6 motorral szerelték fel. A nagyobb teljesítmény és a keményebb felfüggesztés miatt sportosabb, erősebb modell, mint a Boxter. A Cayman tervezése, fejlesztése két évig tartott, a modellt 2006-ban dobták piacra. A Cayman S teljesítményben nem marad el a 911 Carrera-tól, és mivel jóval olcsóbb, ezért sokan ezt a modellt választják.

A játékban:
A Need for Speed játékokban, ahogy az életben is, a Porsche járgányok nem okoznak csalódást. A Cayman kezelhetősége kimagasló, tuningolva igazán brutális járgánnyá válik.

V.4.1.19. Subaru Impreza WRX STi
A valóságban:
A Subaru Impreza eredetileg elsőkerék hajtásos, vagy összkerék hajtásos, négy ajtós sportkocsiként mutatkozott be, míg végül az STI verzió megjelenésével, illetve annak továbbfejlesztésével alakultak ki a WRX modellek. Az STi első sorban az észak-amerikai piacra érkezett, két és fél literes, 210 lóerős turbófeltöltős motor több mint 250 km/órás sebességet képes kisajtolni az autóból.

A játékban:
A Subaru Impreza kifejezetten használható jármű a játékban, így érdemes lehet rá váltani később, ám ahhoz, hogy igazán versenyképessé tehessük, folyamatosan tuningolni kell. Az alap autó sebessége és kormányozhatósága kategóriájának középmezőnyében foglal helyet.

V.4.1.20. Mazda RX-7
A valóságban:
A Mazda RX-7-es gépjárművének története elég hosszú, hiszen egészen 1978-ig nyúlik vissza. Ekkor jelentek meg ugyanis az első modellek a japán gyártótól, s a sikersorozat egészen 2003-ig tartott, amikor is megjelent az újabb RX-8-as modell. Az autót hajtó erőforrás egészen brutális, a legerősebbeket egyenesen Japánból importálják: a 276 lóerős iker-turbós motor mintegy 300 lóerővel ruházza fel a sportautót.

A játékban:
Kategóriájának egyik legjobb járgánya, jól gyorsul, és a vezethetősége is kiemelkedő.

V.4.1.21. Mercedes-Benz CLK-500
A valóságban:
A CLK a Mercedes közepes méretű, elsőkerék meghajtású luxus modelleket felvonultató sorozata, melynek tagjai közt coupe és lenyitható tetejű autók is megtalálhatók. Ebbe a sorozatba tartoznak olyan modellek, mint a CLK320, a Hot Pursuit 2-ben már megismert CLK55 AMG, és a Most Wanted-ban kipróbálható CLK500. Ezt a modellt 5 literes V8-as motorral, és hét sebességes automata váltóval szerelték fel.

A játékban:
A gyorsulása nem mondható kiemelkedőnek, ám a végsebessége, és kezelhetősége miatt jó vételnek számít. Tuninggal minden versenymódban megállja a helyét, még a drag versenyeken is.

V.4.1.22. Lotus Elise
A valóságban:
A Lotus Elise fejlesztéség 1994 elején kezdték meg, 1995 szeptemberében kezdték meg a forgalmazását. Az modell a nevét az angol cég vezetőjének unokája, Elisa után kapta. Az ára 43000 font volt, a tervezésnél a „könnyű súly egyenlő teljesítmény" alapelvet követték. Max David, egy londoni mérnök fejlesztette ki a modell karosszériáját, sikerült a súlyt 680 kilogramm alá csökkenteni. Csak viszonyításként érdemes megemlíteni a Porsche Boxter-t, amelynek súlya 1250 kilogramm.
A súlynak köszönhetően egy aránylag gyenge, 120 lóerős motor is elég volt ahhoz, hogy az Elise igazán fürge legyen, de emellett az üzemanyag-felhasználást tekintve is kiemelkedő teljesítményű legyen.

A játékban:
Kategóriájának egyik legjobban vezethető autója, nagyon jól tapad az úton, és amíg alacsony sebességen még nem érezzük, hogy mennyire könnyű a kasztni, nagy sebességnél már élvezhetjük a könnyű súly előnyeit. Szinte nincs olyan kanyar a pályákon, ahol fékeznünk kellene, sokszor még a gázt sem kell elengedni ott, ahol más autókkal majdnem állóra kell fékezni ahhoz, hogy ne boruljunk fel.

V.4.1.23. Aston Martin DB9
A valóságban:
Az 1994-ben bemutatott DB7-es utáni első új DB modell. Mivel V12-es motorral szerelték, nem szerették volna, hogy a DB8-as név miatt a vevők azt higgyék, hogy V8-as motor van az autóba építve, ezért döntöttek aztán a DB9 név mellett. A DB név a cég egykori tulajdonosának, David Brown nevének rövidítése. A DB9-est Ian Callum és Henrik Fisker tervezte, 2004-ben dobták piacra. Ez volt az első modell, amit a

Gaydon nevű városban található Aston Martin gyárban szereltek össze. A tervek szerint évente ötezer darabot szeretnének eladni a DB9-ből, pontosan annyit, mint amennyit a nagy riválisok, a Ferrari és a Porsche ad el a hasonló kategóriájú modelljeiből.

A játékban:
Ha már lesz felesleges 90000 dollárunk, valószínűleg nem ezt a kocsit vásároljuk. A hasonló árú modellek között gyenge a sebessége, a gyorsulása, és a kezelhetősége sem számít kiemelkedőnek.

V.4.1.24. Porsche 911 Carrera S

A valóságban:
A 911-es hihetetlen sikerként vonult be az autó történelembe, az első modellek gyártását 1964-ben kezdték, a boxer motorral felszerelt modell ugyan számtalan átalakításon esett át az évek során, de ettől függetlenül a fő irányvonalak nem változtak a mai napig sem. A huszadik század legfontosabb modelljeinek listáján az ötödik helyen szerepel, csak a Ford T Model, a Mini, a Citroën DS és a Volkswagen Beetle előzik meg. A Carrera S teljesítményével emelkedik ki az amúgy is illusztris sorozatból, elképesztően jól gyorsul, és a végsebessége is lenyűgöző.

A játékban:
Jóval olcsóbb, mint a DB9-es, a végsebessége magasabb, és a kezelhetősége is jobb. Mindenképpen jó vétel, tuningolva egyenesen csodákra képes.

V.4.1.25. Dodge Viper SRT

A valóságban:
A Viper egy kétüléses sportautó, a legbrutálisabb Dodge járgány, amit valaha készítettek. A Chevrolet Corvette legnagyobb riválisa. 1987-ben kezdték meg a tervezést, majd 1991-ben kezdték meg a modell gyártását, eleinte a New Mack Assembly, majd 1995-től a Connor Avenue Assembly nevű gyárban. Az autó szívének - egy V8-as próba motor után - a Lamborghini V10-es motorját választották, ez biztosítja a járgány nyers brutalitását. 1992 januárjában szállították le az első teszt modelleket, és megkezdődött a Viper sikertörténete. A GTS-t leváltó, harmadik generációs SRT modellt 2005-ben mutatták be, és ettől a modelltől várja a cég, hogy végre Európában is sikereket tudjanak elérni.

A játékban:
A Dodge Viper is egyértelműen jó választás. Jól gyorsul, a végsebessége is megfelelően magas, és a menettulajdonságai is kiemelik a többi választható autó közül. Ha ezzel indulunk a versenyen, csak rajtunk múlik majd, hogy sikerül-e nyernünk, vagy sem.

V.4.1.26. Lamborghini Gallardo

A valóságban:
A Gallardo afféle „belépő színű" szuperautó, teljesítményét tekintve gyengébb, mint a Murciélago, de egyúttal jóval olcsóbb is. Ez az első olyan modell, amit az új Lamborghini V10-es motorral szereltek fel. Két év alatt több mint 3000 példányt gyártottak belőle, ezzel megdöntve a Diablo 2903 példánnyal felállított rekordját. A Gallardo-t a Ferrari 360 Modena ellenfelének szánják, a nevét egy híres spanyol harci bika faj után kapta. Alacsony sebesség mellett könnyebben, élvezetesebben vezethető, mint a Murciélago. Hat sebességes kézi váltóval, illetve hat sebességes elektro-hidraulikus automata váltóval - melynek neve E-Gear - szerelt változatot készítenek.

A játékban:
Rendkívül jól vezethető, de a végsebessége, és gyorsulása nem igazán kiemelkedő. Ha rengeteg pénzt gyűjtöttünk össze, érdemes kipróbálni, de ha választanunk kell, akkor a következő, hasonló árú modell mellett érdemes dönteni.

V.4.1.27. Porsche 911 turbo S

A valóságban:
A 911-es hihetetlen sikerként vonult be az autó történelembe, az első modellek gyártását 1964-ben kezdték, a boxer motorral felszerelt modell ugyan számtalan átalakításon esett át az évek során, de ettől függetlenül a fő irányvonalak nem változtak a mai napig sem. A huszadik század legfontosabb modelljeinek listáján az ötödik helyen szerepel, csak a Ford T Model, a Mini, a Citroën DS és a Volkswagen Beetle előzik meg. Az első turbóval felszerelt sorozatot 1975-ben mutatták be.

A játékban:
Kategóriájának legjobb példánya, gyors, és hihetetlenül jól kezelhető. Az egyik legjobb választás a játék modelljei közül.

V.4.1.28. Chevrolet Corvette C6

A valóságban:
A Corvette volt a Chevrolet - és egyben Amerika - első sportautója, 1953-ban kezdték meg a modell gyártását. A General Motors készítette egy Bowling Green nevű városban, Kentuckyban, az Egyesült Államokban. A régebbi modelleket sok kritika érte, az európai sportautóknál megszokott szolgáltatásokat, minőséget kérték számon, az újabb modelleknél már számtalan fejlesztést végrehajtottak, ennek eredményeképpen sikerült igazán kiemelkedő sportautókat létrehozni. A 2001-ben debütált a C6-os modell hatodik generációja, mely felemás kritikákat kapott, míg a brutális erejét, gyorsulását dicsérték, addig jó néhány apró hiba miatt - mint például a belső kialakítása miatt keletkező zajok, a rosszul záródó, csukható ajtók - elmarasztalták a Chevrolet gyárat. A rajongók azonban kitartottak mellette, ők is leginkább a brutális erejét méltatva védték meg a modellt.

A játékban:
Ha ezt a járgányt választjuk, nem csalódunk, jól gyorsul, a magas végsebesség is nagyban hozzásegíthet minket az első helyért folytatott küzdelemben. A kezelhetőséget tekintve nem tűnik ki a többiek közül, a hasonlóan brutális modellek között találunk olyanokat, amelyeket sokkal élvezetesebb vezetni.

V.4.1.29. Lamborghini Murciélago

A valóságban:
A Diablo sikerére alapozva Luc Donckerwolke, az Automobili Lamborghini S.p.A. mérnöke megtervezte a Murciélago-t, amely egy kétajtós, kétüléses szörnyeteg, és amely egy személyben passzol a GT és „supercar" kategóriába is. A Murciélago-t meghajtásáért egy 6,2 literes V12-es motor a felelős, és hogy a menettulajdonságai még jobbak legyenek, az első spoiler 70 fokban dönthető, a visszapillantók belesimulnak az autó karosszériájába, hogy az aerodinamikai jellemző is még kedvezőbbek legyenek. A nevét egy bika után kapta, aki 1879-ben 24 szúrást is túlélt, majd ezután egy híres tenyésztőhöz került, aki egy igazán kemény, harcos vérvonalat nevelt ki a segítségével. Az autó szerepelt a Batman Begins-ben, érdekesség, hogy a Murciélago szó Spanyolul denevért jelent. 2004-ben jelent meg az autó nyitható tetejű változata.

A játékban:
A Murciélago-t főleg brutális gyorsulása emeli ki a kategóriájának modelljei közül. Ráadásul igazán élvezet vezetni, ha a Lamborghini-k közül kell dönteni, akkor a Murciélago egyértelműen messze jobb választás, mint a Gallardo.

V.4.1.30. Mercedes-Benz SLR McLaren

A valóságban:
Az SLR Mclaren egyben sport- és szuperautó kategóriájú modell, a Daimler Chrysler és a Mclaren gyárak közösen tervezték, és gyártják. Az összeszerelését Anglia Woking városában található Mclaren Technology Center-ben végzik. Az SLR a „Sport, Light, Racing" szavak rövidítése. Borzalmasan drága, az alapmodell ára 400000 angol font.

A játékban:
Gyors, jól vezethető, tehát minden adottsága megvan ahhoz, hogy a csúcsra röpítsen minket. Ha nincsen pénzünk arra, hogy több modellt is tartsunk párhuzamosan, akkor inkább érdemes a következő járgányt megvásárolni.

V.4.1.31. Porsche Carrera GT

A valóságban:
A Carrera GT fejlesztését 2000-ben kezdték el, a 911 GT1 modell továbbfejlesztéseként. Egy példányt legyártottak belőle, és bemutatták a 2000-es Genfi Motor Show során, főleg, hogy felkeltsék az érdeklődést, és persze, hogy emellett minél nagyobb figyelmet vonzzanak a Porsche modellekre. A gyártást nem kezdték meg, a cég vezetése nem akarta a Cayenne fejlesztéséhez, és összeszereléséhez beosztott erőket megosztani, emiatt aztán végül csak 2004-ben, a játék megjelenése után két évvel dobták piacra az első példányokat, egyenként 440000 dolláros áron. Eredetileg 1500 darabot gyártottak volna belőle, de a légzsákokra vonatkozó amerikai rendelkezések megváltozása miatt hamarabb leállították a gyártást, így nagyjából összesen 1250 példány készült el. Ennek több mint felét az Egyesült Államokban értékesítették.

A játékban:
Az egyik leggyorsabb, legmegbízhatóbb autó, ha szerepel a rendelkezésre álló modellek között, érdemes őt választanunk. A kezelhetősége rendkívüli, a menettulajdonságai kiemelkedők. Az árát tekintve is a legjobb választás.

V.4.2. Kezdő autók

A játék kezdetén alapvetően 30000 dollár áll a rendelkezésünkre, kivéve azt a szerencsés esetet, ha a karriermód indításakor a program megtalálja az NFS: Underground 2 mentett állását a vincsesztereünkön, vagy memória kártyánkon. Ebben az esetben kapunk 10000 bónusz dollárt, ami igen csak megkönnyíti a választást a legelső autó vásárlásánál. Ha csak 30000 dollárunk van, akkor el kell dönteni, hogy inkább a jobban vezethető Lexus IS300-at, vagy inkább a gyorsabb Cobalt SS-t vásároljuk meg. Ha azonban 40000 dollár áll a rendelkezésünkre, egyértelmű, hogy a Volkswagen Golf GTi-t kell megvennünk.

Autó típusa	Ára	Megszerzése	Végsebessége	Gyorsulása	Kezelhetősége
Lexus IS300	27000$	Induló autó	0.6	0.3	0.9
Fiat Punto	27000$	Induló autó	0.3	1.0	0.7
Chevrolet Cobalt SS	26000$	Induló autó	1.2	0.6	0.3
Volkswagen Golf GTi	35000$	Induló autó	1.3	0.9	0.9

V.4.3. Elérhető autók

Autó típusa	Ára	Megszerzése	Végsebessége	Gyorsulása	Kezelhetősége
Audi TT 3.2 quattro	35000$	Sonny legyőzésével (BL Nr. 15)	1.9	1.9	2.4
Audi A3 3.2 quattro	32000$	Sonny legyőzésével (BL Nr. 15)	2.1	0.8	2.3
Mitsubishi Eclipse	30000$	Taz legyőzésével (BL Nr. 14)	2.8	1.3	2.5
Audi A4 3.2 FSI quattro	35000$	Taz legyőzésével (BL Nr. 14)	2.0	0.8	2.1
Toyota Supra	40000$	Vic legyőzésével (BL Nr. 13)	3.1	2.1	1.7
Renault Clio v6	40000$	Vic legyőzésével (BL Nr. 13)	2.9	2.1	1.9
Mazda RX-8	32000$	Izzy legyőzésével (BL Nr. 12)	2.6	1.3	2.0
Cadillac CTS	32000$	Izzy legyőzésével (BL Nr. 12)	2.6	1.6	0.9
Ford Mustang GT	36000$	Izzy legyőzésével (BL Nr. 12)	3.0	2.4	1.4
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	36000$	Big Lou legyőzésével (BL Nr. 11)	3.6	3.2	3.1
Mercedes-Benz SL 500	75000$	Big Lou legyőzésével (BL Nr. 11)	4.1	2.7	2.0
Pontiac GTO	35000$	Baron legyőzésével (BL Nr. 10)	4.6	3.0	2.8
Vauxhall Monaro VXR	35000$	Baron legyőzésével (BL Nr. 10)	4.6	3.0	2.8
Porsche Cayman S	60000$	Baron legyőzésével (BL Nr. 10)	4.2	4.0	4.5
Subaru Impreza WRX STi	42000$	Earl legyőzésével (BL Nr. 9)	4.4	4.0	3.7
Mazda RX-7	31000$	Earl legyőzésével (BL Nr. 9)	4.6	4.0	3.5
Mercedes-Benz CLK 500	75000$	Jewels legyőzésével (BL Nr. 8)	4.4	2.9	5.0
Lotus Elise	48000$	Jewels legyőzésével (BL Nr. 8)	3.3	4.2	5.5
Aston Martin DB9	90000$	Kaze legyőzésével (BL Nr. 7)	4.2	5.0	5.5
Porsche 911 Carrera S	75000$	Kaze legyőzésével (BL Nr. 7)	4.6	4.2	6.7
Dodge Viper SRT 10	98000$	Ming legyőzésével (BL Nr. 6)	5.7	5.4	4.0
Lamborghini Gallardo	120000$	Ming legyőzésével (BL Nr. 6)	4.1	5.1	8.6
Porsche 911 turbo S	105000$	Webster legyőzésével (BL Nr. 5)	5.7	5.5	7.5
Chevrolet Corvette C6	80000$	Webster legyőzésével (BL Nr. 5)	5.2	5.3	7.4
Lamborghini Murcielago	265000$	JV legyőzésével (BL Nr. 4)	7.6	6.3	8.9
Ford GT	270000$	JV legyőzésével (BL Nr. 4)	8.6	5.8	8.6
Mercedes-Benz SLR McLaren	300000$	Ronnie legyőzésével (BL Nr. 3)	6.2	6.7	8.8
Porsche Carrera GT	280000$	Ronnie legyőzésével (BL Nr. 3)	6.7	7.1	9.1

Nem szabad túl sok pénzt beleölni az első járgányunk fejlesztgetésébe, amint összegyűlik a következő autó megvásárlásához szükséges összeg, érdemesebb abba fektetni. Következő járgánynak érdemes a Lancer EVO VIII-at választani, ez ugyanis képességeit tekintve a 30-40000 dolláros kategória legjobbja. Pénzünktől függően legközelebb érdemes a Dodge Viper, vagy a 911 Turbo S közül választani. A 100000 dollár feletti kategóriában rengeteg brutális, és egyben jól vezethető autó közül választhatunk, ha sikeresen szeretnénk szerepelni, érdemes minél gyorsabban megvásárolni az egyiket a Murcielago, Ford GT, McLaren és Carrera GT négyes közül.

V.4.4. Bónusz autók

Autó típusa	Megszerzése	Végsebesség	Gyorsulása	Kezelhetősége
Volkswagen Golf GTi (Sonny autója)	Sonny legyőzésével	2.1	1.7	0.9
Lexus IS300 (Taz autója)	Taz legyőzésével	2.1	2.1	1.3
Toyota Supra (Vic autója)	Vic legyőzésével	4.3	3.7	3.2
Mazda RX-8 (Izzy autója)	Izzy legyőzésével	4.4	3.9	4.6
Mitsubishi Eclipse (Big Lou autója)	Big Lou legyőzésével	4.4	3.8	4.8
Porsche Cayman S (Baron autója)	Baron legyőzésével	6.2	6.2	7.1
Lancer Evolution VIII (Earl autója)	Earl legyőzésével	5.8	5.9	6.3
Ford Mustang GT (Jewels' car)	Jewels legyőzésével	6.1	5.6	5.1
Mercedes-Benz CLK-500 (Kaze autója)	Kaze legyőzésével	7.2	6.2	8.5
Lamborghini Gallardo (Ming autója)	Ming legyőzésével	9.1	8.7	10.0
Corvette C6 (Webster autója)	Webster legyőzésével	9.0	9.3	10.0
Dodge Viper SRT 10 (JV autója)	JV legyőzésével	9.4	9.3	10.0
Aston Martin DB9 (Ronnie autója)	Ronnie legyőzésével	8.6	8.8	10.0
Mercedes SLR McLaren (Bull autója)	Bull legyőzésével	8.8	9.8	9.7
BMW M3 GTR (Your car)	Karriermód végigvitelével	9.7	9.7	6.3
Mercedes-Benz SL65 AMG	Challenge Ser. 68. futamának végigvitele	5.6	7.5	7.2
Chevrolet Corvette C6.R	A játék 100%-os teljesítésével	9.3	9.4	9.4
Porsche 911 GT2	Challenge Series összes futamának végigvitelével	4.5	7.7	8.0
Chevrolet Corvette C6	Black Edition bónusz	7.6	8.0	9.2
Porsche 911 Carrera S	Black Edition bónusz	6.3	6.4	8.3
Lotus Elise	Black Edition bónusz	5.2	6.3	7.6
Mercedes-Benz SL 500	Black Edition bónusz	5.7	5.0	4.3
Toyota Supra	Black Edition bónusz	4.7	4.4	4.0
Chevrolet Corvette C6.R	Black Edition bónusz	9.3	9.4	9.3
Mercedes-Benz SL65 AMG	Black Edition bónusz	5.5	7.7	7.1
Porsche 911 GT2	Black Edition bónusz	4.5	7.7	8.0
1967 Chevrolet Camaro SS	Black Edition bónusz	1.9	4.9	4.0
BMW M3 GTR	Black Edition bónusz	3.4	7.2	7.4

A bónusz autók a gyári modellek módosított változatai, vagy olyan speciális autók, melyeket nem találunk meg a karriermód során választható autók között. Ezeket a járgányokat csak Quick Race, vagy multiplayer versenyek során használhatjuk, és ezeket nem tuningolhatjuk. Kivételt jelentenek persze a feketelista versenyek során elnyerhető modellek.

V.5. Customize ride - az autók testreszabása

V.5.1. Vizuális tuning

V.5.1.1. Body Kits

A karosszéria lecserélésére, fejlesztésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Megszerzése
Gyári	-	Elérhető a játék kezdetétől
Body 1	5000$	Elérhető a játék kezdetétől
Body 2	5000$	Elérhető a játék kezdetétől
Body 3	7500$	Vic (BL Nr. 13) legyőzésével
Body 4	10000$	Earl (BL Nr. 9) legyőzésével
Body 5	15000$	Ming (BL Nr. 6) legyőzésével

V.5.1.2. Gauges

Sebesség- és fordulatszámmérők lecserélése, fejlesztése.

Típus	Ár	Megszerzése
Stock	-	Elérhető a játék kezdetétől
Sonix	500$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Apex	500$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Warp	500$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Vision	600$	Big Luo (BL. Nr. 11) legyőzésével
Boost	600$	Big Luo (BL. Nr. 11) legyőzésével
Double-Clutch	800$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Brakestand	800$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Hairpin	1000$	Kaze (BL. Nr. 7) legyőzésével
Glint	1000$	Kaze (BL. Nr. 7) legyőzésével
Slipstream	1500$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével

V.5.1.3. Hoods

A motorháztető lecserélése, fejlesztése.

Típus	Ár	Megszerzése
Stock	-	Elérhető a játék kezdetétől
Overdial	1500$	Elérhető a játék kezdetétől
Trident	1500$	Elérhető a játék kezdetétől
Fusion	1500$	Elérhető a játék kezdetétől
Colix	1500$	Elérhető a játék kezdetétől
Airomax	2500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
DJM Hyde	2500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
Double-V	2500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
Tri-Slot	2500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
Speed	2500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
Factor X	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Speedline	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Tremor	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével

Típus	Ár	Megszerzése
Overdial (carbon fiber)	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Trident (carbon fiber)	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Fusion (carbon fiber)	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Colix (carbon fiber)	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Airomax (carbon fiber)	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
DJM Hyde (carbon fiber)	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
G-Force	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Mongoose	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Twister	5500$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Eraser	5500$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Tsunami	5500$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Double-V (carbon fiber)	5500$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Tri-Slot (carbon fiber)	5500$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Speed (carbon fiber)	7500$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Factor X (carbon fiber)	7500$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Speedline (carbon fiber)	7500$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Tremor (carbon fiber)	7500$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
G-Force (carbon fiber)	7500$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével

V.5.1.4. Rims

Az abroncsok lecserélése, fejlesztése.

Típus	Ár	Megszerzése
Stock	-	Elérhető a játék5 kezdetétől
5ZIGAN FN01R	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
5ZIGAN SUPERSIX	1500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
5ZIGAN 5ZR	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
5ZIGAN GN+	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
5ZIGAN GRAVIS 1	6000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
ADR ADRENALINE	1500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
ADR EMPIRE	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
ADR GT-SPORT	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
ADR M SPORT	6000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
ADR SOKUDO8	9000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
BBS GT	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
BBS RS GT	1500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
BBS LM	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
BBS CH	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
BBS RK	6000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
BBS RX	9000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
ENKEI NT03+M	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
ENKEI J SPEED 3	1500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
ENKEI ES-TARMAC	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
ENKEI WRC TARMAC	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
KÖNIG BLATANT	1500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
KÖNIG IMAGINE	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
KÖNIG THEORY	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
LOWERHART XIR	10000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
LOWERHART BR5	10000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
LOWERHART LDR	9000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
O.Z. SUPERLEGGERA	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
O.Z. SUPERTURSIMO	1500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
O.Z. OPERA	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
O.Z. SUPERLEGGERA III (MULTIPIECE)	6000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
O.Z. LEONARDO	9000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
RO_JA FORMULA 1	1500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
RO_JA FORMULA 7	3500$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
RO_JA FORMULA 2	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
RACINGHART MULTI C4	1500$	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
RACINGHART CX	4500$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
RACINGHART CP	6000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
RACINGHART CR	10000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
VOLK TE37	6000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
VOLK CE28	9000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
VOLK GT-P	9000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével

V.5.1.5. Roof Scoops

A tetőn található légbeömlő nyílás felhelyezése, fejlesztése.

Típus	Ár	Megszerzése
Stock	-	Elérhető a játék kezdetétől
Northeast	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Jetstream	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Headwind	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Riptide	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Windtunnel	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Blastblack	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Airstream	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Cyclone	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Tempest	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Twister	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Northeast Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Jetstream Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Headwind Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Riptide Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Windtunnel Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Blastblack Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Airstream Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Cyclone Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tempest Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Twister Offset	1000$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Northeast Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Jetstream Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Headwind Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével

Típus	Ár	Megszerzése
Riptide Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Windtunnel Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Blastblack Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Airstream Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Cyclone Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Tempest Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Twister Dual	1500$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Northeast (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Jetstream (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Headwind (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Riptide (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Windtunnel (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Blastblack (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Airstream (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Cyclone (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Tempest (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Twister (carbon fiber)	2000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Northeast Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Jetstream Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Headwind Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Riptide Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Windtunnel Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Blastblack Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Airstream Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Cyclone Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Tempest Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Twister Offset (carbon fiber)	3000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Northeast Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Jetstream Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Headwind Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Riptide Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Windtunnel Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Blastblack Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Airstream Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Cyclone Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Tempest Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Twister Dual (carbon fiber)	4000$	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével
Typhon Dual (carbon fiber)	5000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Typhon	5000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Typhon Offset	5000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Typhon Dual	5000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Typhon (carbon fiber)	5000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Typhon Offset (carbon fiber)	5000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével

V.5.1.6. Spoilers

A hátsó légterelő felhelyezése, lecserélése.

Típus	Ár	Megszerzése
Stock	-	Elérhető a játék kezdetétől
Reaper	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Slingshot	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Groundmaster	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Rocker 5	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Fishtail	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Viper	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Ripper	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Banshee	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Airforce	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dragon	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Mystic	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Specter	7000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Dynamo	7000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Edge	7000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével

V.5.1.7. Tuner

Típus	Ár	Megszerzése
Arrow	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Barracuda	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Switchblade	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Jorgen	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Scarab	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Lynx	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Borra	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Ghost	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Tornado	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Fishtail	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Wildfire	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Tandem	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Joker	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Venom	6000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Impact	6000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Phoenix	7000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével

V.5.1.8. Sport Carbon

Típus	Ár	Megszerzése
Stock	-	Elérhető a játék kezdetétől
Reaper	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Slingshot	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Groundmaster	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Rocker 5	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Fishtail	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Viper	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Ripper	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Banshee	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Airforce	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dragon	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Mystic	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Specter	7000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Dynamo	7000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Edge	7000$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével

V.5.1.9. Tuner Carbon

Típus	Ár	Megszerzése
Arrow	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Barracuda	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Switchblade	1000$	Elérhető a játék kezdetétől
Jorgen	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Scarab	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Lynx	2000$	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Borra	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Ghost	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Tornado	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Fishtail	3000$	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Wildfire	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Tandem	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Joker	5000$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Venom	6000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Impact	6000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Phoenix	7000$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével

V.5.1.10. Vinyls - Body

Matricák felhelyezése, cseréje.

Típus	Ár	Megszerzése
Stock	-	Elérhető a játék kezdetétől
Body 1	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Body 2	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Body 3	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Body 4	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Body 5	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Body 6	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Body 7	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Body 8	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Body 9	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Body 10	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body 11	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body 12	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Flame 1	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Flame 2	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Flame 3	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Flame 4	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Flame 5	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Flame 6	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Flame 7	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Flame 8	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Flame 9	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Stripe 1	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 2	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 3	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 4	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 5	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 6	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 7	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 8	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 9	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Stripe 10	1000$	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Body Tribal 1	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 2	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 3	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 4	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 5	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 6	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 7	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 8	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 9	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével
Body Tribal 10	1200$	Jewels (BL. Nr. 9) legyőzésével

V.5.1.11. Vinyls - Contest Winners

Típus	Ár	Megszerzése
Tribal 1	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Tribal 2	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Tribal 3	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 4	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 5	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 6	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 7	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 8	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 9	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 10	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 11	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 12	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 13	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Tribal 14	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével

V.5.1.12. Vinyls - Flame

Típus	Ár	Megszerzése
Flame 1	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 2	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 3	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 4	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 5	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 6	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 7	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 8	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 9	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 10	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 11	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Flame 12	600$	Elérhető a játék kezdetétől

V.5.1.13. Vinyls - National Flag

Típus	Ár	Megszerzése
ARGENTINA	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
AUSTRALIA	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
BRAZIL	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
CANADA	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
CHINA	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
DENMARK	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
FRANCE	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
FINLAND	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
GERMANY	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
GREAT BRITAIN	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
GREECE	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
ITALY	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
JAPAN	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
KOREA	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
MEXICO	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
NETHERLANDS	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
POLAND	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
PORTUGAL	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
SPAIN	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
SWEDEN	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
THAILAND	800$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
USA	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével

V.5.1.14. Vinyls - Race Flag

Típus	Ár	Megszerzése
Race Flag 1	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Race Flag 2	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Race Flag 3	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Race Flag 4	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Race Flag 5	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Race Flag 6	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Race Flag 7	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Race Flag 8	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Race Flag 9	700$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével

V.5.1.15. Vinyls - Stripe

Típus	Ár	Megszerzése
Stripe 1	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 2	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 3	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 4	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 5	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 6	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 7	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 8	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 9	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 10	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 11	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 12	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 13	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 14	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 15	600$	Elérhető a játék kezdetétől
Stripe 16	600$	Elérhető a játék kezdetétől

V.5.1.16. Vinyls - Tribal

Típus	Ár	Megszerzése
Cablazn	500$	Elérhető a játék kezdetétől
RedBlade	500$	Elérhető a játék kezdetétől
GrafClown	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Michael Lam	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Tosi Rodolphe	500$	Elérhető a játék kezdetétől

V.5.1.17. Vinyls - Unique

Típus	Ár	Megszerzése
Unique 1	1200$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 2	1200$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 3	1500$	Razor (BL. Nr. 1) legyőzésével
Unique 4	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 5	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 6	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 7	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 8	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 9	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 10	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 11	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Unique 12	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Carbon Fiber	1500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Black Edition 1	500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Black Edition 2	500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Black Edition 3	500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Black Edition 4	500$	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével

V.5.1.18. Window Tint

Az ablakok sötétítése, színezése.

Típus	Ár	Megszerzése
Stock	-	Elérhető a játék kezdetétől
Light Black	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Light Green	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Medium Black	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Medium Green	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Medium Blue	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Medium Red	500$	Elérhető a játék kezdetétől
Dark Black	550$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Dark Green	550$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Dark Blue	550$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Dark Red	550$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Dark Yellow	550$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Dark Aqua	550$	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Dark Coral	600$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Dark Orange	600$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Dark Magenta	600$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Dark Lime	600$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Dark Purple	600$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Dark Gold	600$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Dark Pearl Black	600$	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Dark Pearl Green	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Blue	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Red	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Yellow	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Aqua	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Coral	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Orange	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Magenta	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Lime	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Purple	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével
Dark Pearl Gold	750$	Earl (BL. Nr. 9) legyőzésével

V.5.2 Teljesítmény tuning

V.5.2.1. Engine Upgrades

A motor teljesítményének növelésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Csomag tartalma	Megszerz.
Race	5500$	Araxis - Cold Air Intake, KZR - Sports Muffler, Stratospeed - Intake Manifold	Elérhető a játék kezdetétől
Pro	14200$	Gentera - Forged Pistons, Araxis - Racing Throttle Body, KZR - Racing Crankshaft	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Super Pro	5500$	KZR - Racing Valves, Araxis - Cat-back Exhaust System, Stratospeed - Replace Headers	Kaze (BL. Nr. 7) legyőzésével
Ultimate	98000$	Gentera - Racing Pistons, Araxis - High Flow Fuel Injectors, Jis-tilled - High Capacity Oil Cooler	Ronnie (BL. Nr. 3) legyőzésével

V.5.2.2. Transmission Upgrades

A váltóval kapcsolatos tulajdonságok fejlesztésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Csomag tartalma	Megszerzése
Race	4800$	Neuspeed - Short Throw Shifter, Jackson Racing - Lightweight Flywheel, Advanced Clutch Technology - Racing Transmission	Elérhető a játék kezdetétől
Pro	12200$	Advanced Clutch Technology - Upgraded Differential, Clutch Masters - High Performance Clutch	Izzy (BL. Nr. 12) legyőzésével
Super Pro	32000$	AEM - Limited Slip Differential, Jackson Racing - Twin Disc Clutch	Kaze (BL. Nr. 7) legyőzésével
Ultimate	75200$	Clutch Masters - Racing Clutch, HP Racing - Racing Flywheel	Ronnie (BL. Nr. 3) legyőzésével

V.5.2.3. Suspension Upgrades

A felfüggesztéssel kapcsolatos tulajdonságok fejlesztésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Csomag tartalma	Megszerzése
Pro	3600$	DC Sports - Strut Tower Bars, Elbach - Sport Springs and Shocks, Skunk2 Racing - Front and Read Sway Bars	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
Super Pro	7600$	H&R - Large Diameter Sway Bars, Koni Suspension - Racing Shocks	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Ultimate	10000$	Skunk2 Racing - Engine Torque Damper, H&R - Camber Kit, BILSTEIN - Coil-over Suspension System	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével

V.5.2.4. Nitrous Upgrades

Nitró beszerelésére, fejlesztésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Csomag tartalma	Megszerzése
Pro	4800$	NX - Dry Shot of Nitrous	Sonny (BL. Nr. 15) legyőzésével
Super Pro	12500$	NX - Wet Shot of Nitrous	Big Lou (BL. Nr. 11) legyőzésével
Ultimate	18000$	NX - Direct Port Nitrous System	Ming (BL. Nr. 6) legyőzésével

V.5.2.5. Tire Upgrades

A kerekek fejlesztésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Csomag tartalma	Megszerzése
Pro	1400$	Yokohama - Sport Tires	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Super Pro	4800$	TOYO - High Performance Tires	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Ultimate	11800$	Falken Tire - Racing Tires	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével

V.5.2.6. Brake Upgrades
A fékek fejlesztésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Csomag tartalma	Megszerz.
Race	3100$	KVR Performance - Street Compound Pads, Wilwood - Stainless Steel Brake Lines	Elérhető a játék kezdetétől
Pro	5200$	ABrembo - Cross Drilled Rotors, KVR Performance - Sport Compund Pads	Vic (BL. Nr. 13) legyőzésével
Super Pro	11400$	AEM - Slotted and Drilled Rotors, HP Racing - Titanium Brake Kit	Jewels (BL. Nr. 8) legyőzésével
Ultimate	26800$	HP Racing - 6 Piston Racing Calipers, STILLEN - Ceramic Brake Kit, Wilwood - Racing Compound Pads	Webster (BL. Nr. 5) legyőzésével

V.5.2.7. Turbo Upgrades
A turbó feltöltő beszerelésére, és fejlesztésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Csomag tartalma	Megszerzése
Pro	5400$	HKS - Stage 1 Turbo, APEX - Racing Intercooler	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Super Pro	25000$	Jackson Racing - Stage 2 Turbo, Turbonetics - Upgraded Turbo Manifold, GReddy - Blow Off Valve	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Ultimate	76000$	GReddy - Stage 3 Turbo, , Turbonetics - Custom Wastegate	Ronnie (BL. Nr. 3) legyőzésével

V.5.2.8. Supercharger Upgrades
A szuper feltöltő beszerelésére, és fejlesztésére alkalmas csomagok.

Típus	Ár	Csomag tartalma	Megszerzése
Pro	5400$	Jackson Racing - Stage 1 Supercharger	Taz (BL. Nr. 14) legyőzésével
Super Pro	25000$	Skunk2 Racing - Stage 2 Supercharger	Baron (BL. Nr. 10) legyőzésével
Ultimate	76000$	DC Sports - Stage 3 Supercharger	Ronnie (BL. Nr. 3) legyőzésével

V.5.2.9. Az autó teljesítményének beállítása
Ha a teljesítmény módosítására alkalmas alkatrészeket már megvásároltuk, versenyek, illetve a free roam mód során lehetőségünk nyílik az autó teljesítményének finomhangolására. Ehhez sajnos egy teljesen új rendszert találtak ki a fejlesztők, mindössze hét csúszkát kell állítgassunk, és a módosításokat nem tudjuk a játék versenymódjaiban tesztelni, mint ahogy azt az Underground 2-ben tehettük. Akkor is megnyerhetjük a versenyeket, futamokat, ha nem nyúlunk az autó teljesítményének beállításaihoz, de élvezetesebbé tehetjük a vezetést, ha sikerül jól eltalálni a különböző kategóriákhoz tartozó értékeket.

V.5.2.9.1. Steering - kormányzás
Hogy ennek a csúszkának az értékét módosíthassuk, fel kell szerelnünk valamelyik suspension upgrade-et. Ha a csúszkát jobbra mozdítjuk, az autó gyorsabban, ha balra mozdítjuk, az autó lassabban kanyarodik. Azoknak a sofőröknek, versenyzőknek érdemes a gyorsabb kormányzást beállítani, akik nagyon hatékonyan szeretnének vezetni, de képesek száz százalékosan uralni a járgányt.

V.5.2.9.2. Handling - kezelhetőség
Hogy ennek a csúszkának az értékét módosíthassuk, fel kell szerelnünk valamelyik suspension upgrade-et. Ha nem vagyunk teljesen biztosak a képességeinkben, akkor ne változtassunk a handling értékén. Ha mindig is jók voltunk drift-ben, akkor érdemes egy értékkel jobbra állítani a csúszkát. Így az autó könnyebben csúsztatható a kanyarokban, ami nagy előny, de nagy hátrány is lehet, attól függően, hogy mennyire tudjuk uralni az autót.

V.5.2.9.3. Brakes - fékek
Hogy ennek a csúszkának az értékét módosíthassuk, fel kell szerelnünk valamelyik brake upgrade-et. A hátsókerék meghajtású autóknál érdemes a fékerőt növelni az első kerekeken, így könnyebben tudjuk majd bevenni a hajtűkanyarokat. Az elsőkerék meghajtású járgányoknál természetesen fordítva, a hátsó kerekek fékerejét érdemes növelni. Az összkerék meghajtású autóknál nem szükséges változtatni ezeken az értékeken.

V.5.2.9.4. Ride Height - autó ültetése
Hogy ennek a csúszkának az értékét módosíthassuk, fel kell szerelnünk valamelyik suspension upgrade-et. A csúszkát jobbra mozdítva megemeljük, balra mozdítva leültetjük az autónkat. A kanyarodást, az autó kezelhetőségét alapvetően nagyban befolyásolja, hogy milyen magasan suhanunk az út felett, azaz mennyire ültettük le a járgányunkat. Mivel azonban a játék során sokszor előfordul, hogy földutakon, füves területeken keresztül száguldunk át, amikor például levágjuk a kanyarokat, illetve menekülünk a rendőrök elől, ezért nem érdemes túlságosan leültetni a járgányunkat. Inkább hagyjuk meg alapértéken, vagy maximum mozdítsuk egy értékkel balra a csúszkát.

V.5.2.9.5. Aerodynamics - aerodinamikai jellemzők
Hogy ennek a csúszkának az értékét módosíthassuk, fel kell szerelnünk valamelyik Body Kit, vagy Spoiler upgrade-et. A spoilerek felszerelésével az autóra ható lenyomó erőket befolyásolhatjuk. Ha ezt az értéket növeljük, az autóra ható erők következtében a kezelhetőség még optimálisabb lesz, tehát a kanyarokat könnyebben, gyorsabban vehetjük be, és könnyebben visszaszerezhetjük az uralmat a járgány felett, ha kicsúszunk, megpördülünk. Azonban a csúszka értékének növelésével az autó végsebessége alacsonyabb lesz, tehát el kell dönteni, hogy az adott versenyben a kezelhetőség, vagy a végsebesség a fontosabb tényező.

V.5.2.9.6. Nitrous - nitró
Hogy ennek a csúszkának az értékét módosíthassuk, fel kell szerelnünk valamelyik nitrous upgrade-et. A csúszkát balra mozdítva hosszabb ideig ható, de kevésbé hatékony, jobbra mozdítva rövidebb ideig ható, de hatékonyabb nitró áll rendelkezésünkre. A versenymód kívánalmainak megfelelően kell beállítani, gyorsulási versenyekhez érdemes két, vagy három értékkel balra mozdítani a csúszkát, így hosszabb ideig tudjuk kihasználni a nitró jótékony hatását.

V.5.2.9.7. Turbo / Supercharger - Turbó / szuper feltöltő
Hogy ennek a csúszkának az értékét módosíthassuk, fel kell szerelnünk valamelyik turbo vagy supercharger upgrade-et. Ezzel a csúszkával az indukciós rendszer karakterisztikáin tudunk állítani, jobbra mozdítva a turbó magasabb fordulatszámon, balra mozdítva alacsonyabb fordulatszámon kezd működni. Általában érdemes egy-két értékkel balra mozdítani a csúszkát, kivéve a gyorsulási versenyeket, és a fizetőkapus (tollbooth) futamokat, ezeknél érdemes egy-két értékkel jobbra mozdítani.

V.6. Statisztikák

V.6.1. Alias statisztikája

A játék főmenüjében tudjuk megnyitni a statisztikánkat, mely a következő adatokat tartalmazza:

- Game Completition: hány százalékát teljesítettük a játéknak (beletartozik a Career és Challenge Series játékmód is)
- Career Completition: hány százalékát teljesítettük a karriermódnak
- Rap Sheet: mennyi információval sikerült feltölteni a rendőrségi nyilvántartást
- Challenge Series: mennyit teljesítettünk a ránk váró 68 kihívásból

V.6.2. Rap Sheet - rendőrségi statisztikák

A játék karriermódjában, ha a garázsunkban parkolunk (azaz a karriermód főmenüjét látjuk) beléphetünk a rendőrség adatbázisába, ahol minden általunk elkövetett szabálysértést, okozott kárt részletesen nyilvántartanak.

V.6.2.1. Rap Sheet - main menu

A rendőrségi statisztika főmenüjében a következő adatokat láthatjuk:

- Name: nevünk
- Bounty: a ránk kiszabott vérdíj összege
- Cost to State: mennyi kárt okoztunk az államnak
- Cars Impounded: mennyi autót foglaltak le tőlünk
- Cars Monitored: mennyi autónkat üldözték, figyelték meg
- Fines Due: kiszabott bírságok összesen
- Pursuits Evaded: hányszor szöktünk meg az üldözőink elől
- Busted: hányszor sikerült elkapniuk

V.6.2.2. Rap Sheet - Summary

Az első almenüben részletezve láthatjuk a rendőrség által nyilvántartott adatokat:

▶ Infractions: szabálysértések
- Unserved: nincs kifizetve
- Serverd: kifizetve

▶ Pursuits: üldözések
- Times Evaded: hányszor szöktünk meg az üldözőink elől
- Times Busted: hányszor sikerült elkapniuk

▶ Fines: bírságok
- Fines Due: kiszabott bírságok összesen
- Fines Paid: kifizetett bírság

▶ Police Vehicles: rendőrségi járművek
- Damaged: megrongált járművek száma
- Immobilized: mozgásképtelenné tett járművek száma

V.6.2.3. Rap Sheet - Vehicle Database

Minden egyes autónkkal kapcsolatban külön-külön, részletezve láthatjuk az alábbi adatokat:

- Bounty: az adott autóval összegyűjtött vérdíj összege
- Fines Due: az adott autóval összegyűjtött bírság összege
- Unserved Infractions: kifizetetlen bírságok száma
- Times Evaded: hányszor szöktünk meg az üldözőink elől az adott autóval
- Times Busted: hányszor sikerült elkapniuk az adott autóval

V.6.2.4. Rap Sheet - Infractions

A szabálysértéseinkkel kapcsolatos információk részletezve:

- Speeding: sebességkorlátozás túllépése
- Excessive Speeding: sebességkorlátozás nagy mértékű túllépése
- Reckless Driving: gondatlan veszélyeztetés
- Ramming a Police Vehicle: rendőrségi jármű megrongálása
- Hit and Run: cserbenhagyás
- Damage to Property: köztulajdon megrongálása
- Resisting Arrest: ellenszegülés a rendőri intézkedéssel
- Driving off Roadway: lehajtás az útról

V.6.2.5. Rap Sheet - Cost to State

Az államnak okozott károk részletes listája:

- Damage to Property: megrongált köztulajdon értéke
- Insurance Claims: kifizetett biztosítás összege
- Patrol Vehicles Deployed: bevetett rendőrségi járművek költsége
- Special Units Deployed: bevetett speciális egységek költsége
- Damaged Police Vehicles: rendőrségi járművekben okozott kár értéke
- Immobilized Police Vehicles: mozgásképtelenné tett rendőrségi járművekkel kapcsolatos kár értéke
- Roadblocks Deployed: útzárak telepítésének költsége
- Spike Strips Deployed: útakadály telepítésének költsége
- Helicopters Deployed: helikopterek bevetésének költsége

V.6.2.6. Rap Sheet - Top 5 Pursuits

Az öt leghosszabb ideig tartó üldözés adatai:

- Car Used: felhasznált autó típusa
- Bounty: az üldözés során összegyűjtött vérdíj összege
- Length: az üldözés időtartama

V.6.2.7. Rap Sheet - Rankings

A feketelistás versenyzők rangsorolása különböző kategóriákba:

- Pursuit Length: üldözés hossza
- Total Police Vehicles Involved: üldözésbe bevont rendőrségi járművek száma
- Police Vehicles Damaged: megrongált rendőrségi járművek száma
- Police Vehicles Immobilized: mozgásképtelenné tett rendőrségi járművek száma
- Roadblocks Dodged: kicselezett útzárak száma
- Spike Strips Dodged: kicselezett útakadályok száma
- Cost to State Achived: megrongált köztulajdon értéke
- Ifractions Recorded: elkövetett szabálysértések száma
- Helicopters Deployed: bevetett helikopterek száma
- Pursuit Bounty Achieved: összegyűjtött vérdíj értéke

V.7. Karriermód ismertetése

V.7.1. Prológus

A játék legelején egy BMW volánja mögött ülve megismerjük Rockport illegális versenyeinek fontosabb sofőrjeit, és egyben találkozunk legfontosabb riválisainkkal. Részt kell vennünk gyors egymásutánban három versenyen, ezeket minden erőlködés nélkül, könnyedén megnyerhetjük. Mindhárom győzelemért 10000 dollár üti a markunkat. Találkozunk Razor-ral, aki amellett, hogy unszimpatikus, gusztustalan figura, a város illegális versenyzőinek fekete listáján az előkelő 15. helyen tanyázik. Gyorsan össze is mérjük vele tudásunkat, de mire a verseny véget ér, elveszítjük a kocsinkat, és megyünk a fogdába. Szerencsére a rend-

őröknek nincsen semmi bizonyítéka ellenünk, nem is ismernek minket, hiszen csak most érkeztünk a városba. Mielőtt gyalog elindulnánk vissza oda, ahonnan jöttünk, megérkezik segítőnk, és jótevőnk, Mia, aki egy igazán dögös csaj, és egyben elismert sofőr. Elvisz minket egy autókereskedésbe, ahol a rendelkezésre álló autók közül kell kiválasztani egyet (további információk: Autók alfejezet). Ezután a kocsi volánja mögé pattanva el kell gurulnunk a Mia által megjelölt helyre, ami nem más, mint az első garázsunk. Indulhat a kaland, és persze az őrült száguldozás Rockport utcáin...

V.7.2. Blacklist

A karriermód lényege, hogy lépésről lépésre eljussunk a város legjobb illegális versenyzőit rangsoroló feketelista élére. Ahhoz, hogy egy fekete listás versenyzővel összemérhessük tudásunkat, először meg kell felelnünk az általa szabott feltételeknek. Ez azt jelenti, hogy megadott számú versenyt kell megnyernünk, teljesítenünk kell a mérföldkő (milestone) feladatokat, és el kell érnünk, hogy megadott értékű vérdíjat tűzzenek ki ránk a rendőrök. Ha sikerül a feladatokat teljesíteni, akkor összecsaphatunk a versenyzővel. Az összecsapás állhat egy, vagy több futamból. Ha nyerünk, akkor átvesszük az adott versenyző helyét a feketelistán, illetve választhatunk, hogy

V.7.2.1. Blacklist Nr. 15 - Ho Seun „Sonny"

- Autója: VW Golf GTI
- Erőssége: Circuit versenyek

Bemutatása: Ez itt Sonny. Rengeteg pénzt ölt a kocsijába, ne hagyd magad átverni, nagyon szakít a verda. Mindent megtesz, hogy a legjobb alkatrészeket beszerelje, mielőtt kigurulna az utcára.

Követelmények:

- Győzelem versenyen: 3 (választható verseny: 3)
- Mérföldkő elérése: 3 (választható: 3)
- Vérdíj: 20000$

V.7.2.1.1. Versenyek

V.7.2.1.1.1. Első

- Típus: Circuit
- Pálya: Ironwood Estates
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 1500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Nagyon könnyű körverseny, nem érdemes bajlódni a rövidítésekkel, csak ronthatunk a helyezésünkön, ha nem a kijelölt útvonalon haladunk.

V.7.2.1.1.2. Második

- Típus: Sprint
- Pálya: Diamond & Union
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 1500$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Mivel a verseny közben szinte biztosan megjelennek a rendőrök, ha ügyesen taktikázunk, nem csupán a versenyt nyerhetjük meg, de a mérföldkő feladatokat is teljesíthetjük. A rendőrök nagyjából a pálya 60%-ánál jelennek meg.

V.7.2.1.1.3. Harmadik

- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Hickley Field
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 1500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Nagyon könnyű verseny, arra kell csak figyelni, hogy semmiképpen ne kerüljünk az utolsó helyre, mert akkor idő előtt befejeződhet a versenyünk.

V.7.2.1.2. Mérföldkő feladatok

Az első két mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk. A harmadik feladatot mindenképpen a garázsból, a blacklist feladatokat felsoroló menüből érdemes indítani.

V.7.2.1.2.1. Első

- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 5000

Feladat: neki kell ütközni két rendőrautónak, majd meg kell lépni a rendőrök orra elől.

V.7.2.1.2.2. Második

- Típus: Pursuit Time Challenge
- Vérdíj: 5000

Feladat: keveredjünk üldözésbe, ami legalább két percig tart. Ezután szökjünk meg a rendőrök orra elől.

V.7.2.1.2.3. Harmadik

- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 4000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 130 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.1.3. Blacklist versenyek

V.7.2.1.3.1. Első

- Típus: Circuit
- Pálya: Campus Way
- Hossz: 2 kör

Aránylag könnyű verseny, nem túl technikás, egyenes pályán kell legyőznünk Sonny-t. A lényeg, hogy a College Hospital épületénél nem szabad felhajtani a járdára, mert elég magasra építették, és könnyen elveszíthetjük az uralmunkat a járgány felett.

V.7.2.1.3.2. Második

- Típus: Circuit
- Pálya: Highlands
- Hossz: 4 kör
- Jutalom: 5000$

Az Ironwood Estates pálya visszafelé. Könnyű verseny.

V.7.2.1.4. Markers - választható jutalmak

- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: ingyen megpattanhatunk a börtönből egyszer
- 3. kérdőjel ikon: extra pénzjutalom (10000$)
- 4. Unique Visual Upgrade: Vinyl
- 5. Unique Part Upgrades: Rim
- 6. Unique Performance Upgrades: Brake

V.7.2.2. Blacklist Nr. 14 - Vince Kilic „Taz"

- Autója: Lexus IS300
- Erőssége: Sprint versenyek

Bemutatása: Ez egy őrült, aki szereti a zűrt. A feketelistára kerülés után kapta a Taz nevet. Utálja a rendőröket, és a rendőrök is utálják őt. Vigyázz vele. Folyamatosan az utcát járja, hogy újoncokat gyalázhasson meg.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 4 (választható verseny: 6)
- Mérföldkő elérése: 3 (választható: 5)
- Vérdíj: 50000$

V.7.2.2.1. Versenyek

V.7.2.2.1.1. Első
- Típus: Circuit
- Pálya: Petersburg
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 2000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Az egyetlen jól kihasználható levágás rögtön az első kanyar előtt található, itt balra kell kanyarodni. Ezt kihasználva rögtön egy-két másodperces előnyre tehetünk szert.

V.7.2.2.1.2. Második
- Típus: Sprint
- Pálya: Hwy 99 & State
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Gyorsan el kell húzni az ellenfelektől, ha beragadunk a mezőnybe, akkor meg fogunk szenvedni a győzelemért.

V.7.2.2.1.3. Harmadik
- Típus: Sprint
- Pálya: Clubhouse & Hollis
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Rengeteg éles kanyar található a pályán, ezeknél érdemes kihasználni a speedbreaker adta előnyöket. A College Hospital előtti járdára figyeljünk, ha ott elveszítjük az uralmat a járgány felett, azzal könnyen a verseny vesztesévé válhatunk. A rendőrök a pálya 80%-ánál jelennek meg. A verseny befejezése után egy-két mérföldkő feladatot is teljesíthetünk.

V.7.2.2.1.4. Negyedik
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Rosewood College
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 2000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű verseny, arra kell csak figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre.

V.7.2.2.1.5. Ötödik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Skyview & Campus
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 32%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 63%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Ha csak nem borulunk fel ötször, semmi nehézséget sem jelenthet, hogy időben beérjünk.

V.7.2.2.1.6. Hatodik
- Típus: Circuit
- Pálya: Heritage Heights
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 2000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű pálya kevés kanyarral.

V.7.2.2.2. Mérföldkő feladatok

Az első három mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk. A harmadik feladatot mindenképpen a garázsból, a blacklist feladatokat felsoroló menüből érdemes indítani.

V.7.2.2.2.1. Első
- Típus: Bounty
- Vérdíj: 6000

Feladat: szerezzünk 1000 dollárnyi vérdíjat egy üldözésen belül. Ha ez megvan, lépjünk meg a rendőrök elől.

V.7.2.2.2.2. Második
- Típus: Cost to State Challenge
- Vérdíj: 6000

Feladat: mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 15000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.7.2.2.2.3. Harmadik
- Típus: Infractions Challenge
- Vérdíj: 6000

Feladat: mielőtt meglépnénk, kövessünk el legalább három számon tartott szabálysértést. (Lásd Statisztikák alfejezet.)

V.7.2.2.2.4. Negyedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 4500

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 150 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.2.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 4500

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 160 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.2.3. Blacklist versenyek

A versenyek indítása előtt mindenképpen érdemes az összes megnyitott tuning alkatrészt felszerelni a verdánkra

V.7.2.2.3.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Stadium & Highway
- Hossz: 1 kör

Kerüljük el a semleges forgalommal történő ütközést, és akkor nem lesz nehéz megnyerni a versenyt.

V.7.2.2.3.2. Második
- Típus: Sprint
- Pálya: Rosewood & State
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 6000$

Nem túl nehéz feladat, a víziparknál található levágást érdemes kihasználni.

V.7.2.2.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 3. kérdőjel ikon: extra pénz jutalom (12000$)
- 4. Unique Visual Upgrade: Vinyl
- 5. Unique Part Upgrades: Hood
- 6. Unique Performance Upgrades: Suspension

V.7.2.3. Blacklist Nr. 13 - Victor Vasques „Vic"
- Autója: Toyota Supra
- Erőssége: Menekülés rendőrök elől

Bemutatása: Ez a fickó már jó ideje birtokolja a 13. helyet. Nem tud tovább lépni, de az új versenyzők nem tudják őt lenyomni. Sunyi és veszélyes, de nagyon jó sofőr. Kinyír, ha arra adódik lehetőség.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 4 (választható verseny: 7)
- Mérföldkő elérése: 3 (választható: 5)
- Vérdíj: 100000$

V.7.2.3.1. Versenyek

V.7.2.3.1.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Rosewood & Lyons
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2500$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Nem érdemes kihasználni a levágásokat. A pálya 70%-nál kétfelé ágazik, érdemes jobbra kanyarodni. A rendőrök a pálya 97%-nál jelennek meg. Az üldözés közben néhány mérföldkő feladatot is teljesíthetünk.

V.7.2.3.1.2. Második
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: City Center
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 2500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Aránylag rövid pálya, használható levágásokkal. Egyedül a pálya utolsó kanyarjánál található rövidítést, illetve az ott található fákat kell messze elkerülni.

V.7.2.3.1.3. Harmadik
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Rosewood Drive
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 2500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű verseny, figyeljünk arra, hogy még véletlenül se essünk vissza az utolsó helyre.

V.7.2.3.1.4. Negyedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Hwy 99 & Highlands
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 28%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 57%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az elsőnél valamivel nehezebb fizetőkapus verseny, de még mindig messze könnyebb, mint az előző három verseny.

V.7.2.3.1.5. Ötödik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Hwy 4 & Forest Green
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 24%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 72%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Újabb könnyű fizetőkapus verseny.

V.7.2.3.1.6. Hatodik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Diamond & State
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 10%-ánál
- Második traffipax: pálya 37%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 54%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 73%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 90%-ánál

Könnyű speedtrap verseny, arra figyeljünk, hogy a nitrót a traffipaxok előtt lőjük el.

V.7.2.3.1.7. Hetedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Forest & Ironwoood
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 16%-ánál
- Második traffipax: pálya 33%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 57%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 77%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 88%-ánál

Könnyű speedtrap verseny, arra figyeljünk, hogy a nitrót a traffipaxok előtt lőjük el.

V.7.2.3.2. Mérföldkő feladatok
Az első két mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.3.2.1. Első
- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 11000

Feladat: Legalább négy rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.7.2.3.2.2. Második
- Típus: Bounty
- Vérdíj: 11000

Feladat: érjük el, hogy legalább 5000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.7.2.3.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 11000

Feladat: kevesebb, mint négy perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.3.2.4. Negyedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 11000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 175 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.3.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 5000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 170 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.3.3. Blacklist versenyek

V.7.2.3.3.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Union & Hollis
- Hossz: 1 kör

A pálya első harmadában elég sok kanyar van, utána már kicsit egyszerűbbé válik. A pálya 50%-nál található rövidítést érdemes kihasználni.

V.7.2.3.3.2. Második
- Típus: Sprint
- Pálya: Heritage & Campus
- Hossz: 1 kör

Rögtön a pálya legelején található egy hajtűkanyar, még ott leelőzhetjük Vic-et. A pálya 40%-nál lesz egy kilencven fokos kanyar, érdemes felhasználni a speedbreakert, hogy ezt a kanyart gyorsan, de hatékonyan vehessük be. Vigyázzunk a szokásos magas járdára a kórháznál.

V.7.2.3.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: extra pénzjutalom (10000$)
- 3. kérdőjel ikon: extra pénzjutalom (15000$)
- 4. Unique Visual Upgrade: Gauge
- 5. Unique Part Upgrades: Body Kit
- 6. Unique Performance Upgrades: Transmission

V.7.2.4. Blacklist Nr. 12 - Isabel Diaz „Izzy"
- Autója: Mazda RX-8
- Erőssége: Lap Knockout versenyek

Bemutatása: Izzy olyan csak, akivel nem szabad szórakozni. Mindent tud az autókról, és sofőrként is megállja a helyét. A családja nemzedékek óta versenyzőkből áll, akikkel lóg, szintén a rokonai. Nagyon szoros köztük a kapcsolat, ezért nem szerencsés felboszszantani őket.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 4 (választható verseny: 7)
- Mérföldkő elérése: 3 (választható: 5)
- Vérdíj: 180000$

V.7.2.4.1. Versenyek

V.7.2.4.1.1. Első
- Típus: Circuit
- Pálya: Omega
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 3000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű körpálya, nem okozhat gondot.

V.7.2.4.1.2. Második
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Hwy 99 & Route 55
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 3000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 25%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 51%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 66%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az első fizetőkapu után balra található egy levágás, ezt érdemes kihasználni. A második után is látható néhány, de érdemes inkább a kijelölt úton maradni. A rendőrök a pálya 60%-a körül jönnek. Az üldözés során a mérföldkő feladatok nagy részét teljesíthetjük.

V.7.2.4.1.3. Harmadik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: North Bay & Chase
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 3000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 15%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 45%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 57%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Nem érdemes levágni az utat, de érdemes minél több nitrót elloni a verseny során.

V.7.2.4.1.4. Negyedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Hwy 4 & Clubhouse
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 3000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 6%-ánál
- Második traffipax: pálya 36%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 48%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 73%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 91%-ánál

A startnál érdemes tökéletes indítást végrehajtani, hogy gyorsan le tudjuk rázni az ellenfeleket. Erre főleg azért van szükség, mert az első traffipax a pálya 6%-nál található.

A nitrót használjuk a traffipaxokhoz érve.

V.7.2.4.1.5. Ötödik
- Típus: Drag
- Pálya: Bayshore & Boardwalk
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 750$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A karriermód első gyorsulási versenye. Könnyű feladat, a nitrót érdemes második fokozatban elloni.

V.7.2.4.1.6. Hatodik
- Típus: Sprint
- Pálya: Campus & Chancellor
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 3000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A pálya első pár száz méterén átvehetjük a vezetést, a kórház utáni balos kanyarnál, és a nagy fánknál érdemes speedbreaker + nitró trükkel próbálkozni.

V.7.2.4.1.7. Hetedik
- Típus: Sprint
- Pálya: Rockridge & Union
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 3000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

A pálya nagy részén autópályán haladunk, csak nyomni kell a gázt. A rendőrök a pálya 80%-nál jelennek meg általában.

V.7.2.4.2. Mérföldkő feladatok
Az első két-három mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.4.2.1. Első
- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 19000

Feladat: Legalább nyolc rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.7.2.4.2.2. Második
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 19000

Feladat: kevesebb, mint három perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.4.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit Time Challenge
- Vérdíj: 19000

Feladat: érjük el, hogy legalább négy percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.7.2.4.2.4. Negyedik
- Típus: Pursuit Time Challenge
- Vérdíj: 5500

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 185 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.4.2.5. Ötödik
- Típus: Pursuit Time Challenge
- Vérdíj: 5500

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 195 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.4.3. Blacklist versenyek

V.7.2.4.3.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Chase & Bristol
- Hossz: 1 kör

Rövid sprint pálya, nincsenek levágások sehol.

V.7.2.4.3.2. Második
- Típus: Circuit
- Pálya: Diamond
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 8000$

A pálya legelején található levágást (a fáknál) az első körben nem érdemes kihasználni, a következő körökben azonban jól jöhet. A következő jól használható levágás az áruház mögötti sikátor. A kórháznál figyeljünk a szokásos magas járdára, ne hajtsunk fel rá, mert könnyen elveszítjük a nehezen megszerzett pozíciónkat.

V.7.2.4.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: lefoglalt autó visszaszerzése
- 3. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 4. Unique Visual Upgrade: Vinyl
- 5. Unique Part Upgrades: Body Kit
- 6. Unique Performance Upgrades: Supercharger

V.7.2.5. Blacklist Nr. 11 - Lou Park „Big Lou"
- Autója: Mitsubishi Eclipse
- Erőssége: Tollbooth versenyek

Bemutatása: Ez a koreai izomagy a nők bálványának tartja magát. Ezt hangoztatja folyamatosan. Állítólag berezel, ha rendőröket lát, és magasan bebiztosítja magát minden verseny előtt. Ráadásul azt is mondják, a kuplunggal sem tud bánni, ezért soha nem indul túl jól a verseny elején. De erre ne vegyél mérget...

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 5 (választható verseny: 8)
- Mérföldkő elérése: 3 (választható: 5)
- Vérdíj: 300000$

V.7.2.5.1. Versenyek

V.7.2.5.1.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Beacon & Station
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 4000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A start után érdemes a világítótorony alatti levágás felé venni az irányt. Ezután már csak arra kell figyelni, hogy tartsd az autót az úton, és húzz el minél jobban az ellenfelektől.

V.7.2.5.1.2. Második
- Típus: Circuit
- Pálya: Hillcrest Boundary
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 4000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű körpálya, egyedül a golfpályánál található levágásra érdemes figyelni.

V.7.2.5.1.3. Harmadik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Seaside & Fisher
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 4000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Első traffipax: pálya 13%-ánál
- Második traffipax: pálya 35%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 53%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 65%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 88%-ánál

Az első traffipax a pálya elején van, ezért tökéletes rajttal kell indulni, és gyorsan az élre kell törni, hogy már az első mért ponton is mi mutassuk fel a legmagasabb értéket. Az utolsó traffipax elég kellemetlen helyen van, mindenképpen érdemes tartalékolni némi nitrót.

V.7.2.5.1.4. Negyedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Chase & Waterfront
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 4000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 10%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 16%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 36%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 58%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Ahhoz, hogy már az első kapunál is értékelhető bónuszt kapjunk, fel kell gyorsítani pár száz méter alatt. Ehhez tökéletes rajtra lesz szükség, amit aztán némi nitróval egészítünk ki. A negyedik kapu után elágazik az út, érdemes jobbra kanyarodni, így spórolhatunk pár másodpercet.

V.7.2.5.1.5. Ötödik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Route 55 & North Bay
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 4000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 37%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 62%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az első egy-két fizetőkapus versenyhez hasonló könnyűségű. Akár még hibázhatunk is.

V.7.2.5.1.6. Hatodik
- Típus: Sprint
- Pálya: Bristol & Bayshore
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 4000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Az olajfinomítónál nem érdemes levágni, maradjunk inkább a kijelölt útvonalon. A pálya 85%-ánál található egy bukkanó, le kell lassítani, mert különben elszállunk.

V.7.2.5.1.6. Hetedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Rosewood & Hwy 99
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 4000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 15%-ánál
- Második traffipax: pálya 31%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 45%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 58%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 66%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 78%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 89%-ánál

Az első két traffipax kanyar után bukkan elő hirtelen, érdemes a kanyart aránylag lassan bevenni, majd utána előni a nitrónkat.

V.7.2.5.1.8. Nyolcadik
- Típus: Drag
- Pálya: Heritage & Rosewood
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 1000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Egyszerű gyorsulási verseny, egyedül az úton közlekedő autókra kell figyelni.

V.7.2.5.2. Mérföldkő feladatok
Az első két mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk. A harmadik feladatot mindenképpen a garázsból, a blacklist feladatokat felsoroló menüből érdemes indítani.

V.7.2.5.2.1. Első
- Típus: Cost to State Challenge
- Vérdíj: 30000

Feladat: mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 15000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.7.2.5.2.2. Második
- Típus: Cost to State Challenge
- Vérdíj: 30000

Feladat: cselezzünk ki legalább két útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.5.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 30000

Feladat: kevesebb, mint négy perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.5.2.4. Negyedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 6000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 190 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.5.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 6000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 195 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.5.3. Blacklist versenyek

V.7.2.5.3.1. Első
- Típus: Circuit
- Pálya: Circle Rose
- Hossz: 2 kör

A pálya elején figyeljünk a kórháznál található magas járdára, majd a kórház után használjuk ki a jobbra található levágást. Ezután még a golfpályánál található rövidítést érdemes kihasználni.

V.7.2.5.3.2. Második
- Típus: Circuit
- Pálya: Switchblack
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 8000$

Rögtön a rajtnál található egy levágás, balra kell tartani, ha szeretnénk kihasználni. Amikor elágazik az út, menjünk jobbra. A pálya végénél, a golfpályánál található rövidítést is érdemes kihasználni.

V.7.2.5.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: extra pénzjutalom (20000$)
- 3. kérdőjel ikon: egyszer ingyen kijuthatunk a fogdából
- 4. Unique Visual Upgrade: Spoiler
- 5. Unique Part Upgrades: Rim
- 6. Unique Performance Upgrades: Tire

V.7.2.6. Blacklist Nr. 15 - Karl Smit „Baron"
- Autója: Porsche Cayman S
- Erőssége: Szabálysértések elkövetése

Bemutatása: Ez a link alak bárónak hívatja magát, csak azért, mert van pénze, és a tengerparton lakik. Azt vallja, hogy a sufni tuning csak a lúzereknek, és csöveseknek való. Azt mondja „vagy márkás cuccok, vagy semmi!". Gyerünk, mutasd meg neki, hogy a felnőttek hogy csinálják...

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 5 (választható verseny: 8)
- Mérföldkő elérése: 4 (választható: 7)
- Vérdíj: 500000$

V.7.2.6.1. Versenyek

V.7.2.6.1.1. Első
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Ocean Hill
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 5000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Még a start utáni éles bal kanyar előtt szerezzük meg a vezetést, különben beragadunk a mezőnybe, és sokkal nehezebbé válik az első hely megszerzése. Az olajfinomító előtt van egy nagyon éles, majdnem 180 fokos kanyar, ennél használjuk ki a speedbreaker adta előnyöket.

V.7.2.6.1.2. Második
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Bayshore
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 5000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Vágjunk át a börtönön ahelyett, hogy körbe kerülnénk. Még akkor is sikerül néhány másodpercnyi előnyre szert tenni, ha egyszer felborulunk. A börtön utáni rövidítést ne használjuk. A pálya többi részén már nincs is több rövidítésre lehetőség.

V.7.2.6.1.3. Harmadik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Hwy 99 & Union
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 5000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 21%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 28%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 38%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

A magas járdát kerüljük el messziről, és egy tökéletes rajttal alapozzuk meg a sebességünket az egymás után szinte közvetlenül következő két kapuhoz.

V.7.2.6.1.3. Negyedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Waterfront & Bristol
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 5000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 19%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 52%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 88%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az előzőnél is könnyebb, nem jelenthet semmiféle problémát a feladat teljesítése.

V.7.2.6.1.5. Ötödik
- Típus: Sprint
- Pálya: Boundary & Marina
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 5000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Jól kezelhető autóval nagyon könnyű megnyerni ezt a sprint versenyt. Ha kell, használjuk a nitrót és/vagy a speedbreaker-t.

V.7.2.6.1.5. Hatodik
- Típus: Sprint
- Pálya: Stadium & Hwy 1
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 5000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Az olajfinomító utáni éles kanyart speedbreaker segítségével könnyedén, gyorsan, sebesség veszteség nélkül vehetjük be, de a profibb sofőrök bármilyen segítség nélkül könnyedén be tudják venni.

V.7.2.6.1.5. Hetedik
- Típus: Circuit
- Pálya: Hospital Switchback
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 5000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A golfpályánál található rövidítést érdemes kihasználni, majd a parkolónál menjünk balra.

V.7.2.6.1.6. Nyolcadik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: North Bay & Seaside
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 5000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 24%-ánál
- Második traffipax: pálya 48%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 72%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 95%-ánál

Az egyik legkönnyebb traffipaxos verseny, semmi gondot sem jelenthet.

V.7.2.6.2. Mérföldkő feladatok
Az első két-három mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.6.2.1. Első
- Típus: Bounty
- Vérdíj: 35000

Feladat: érjük el, hogy legalább 10000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.7.2.6.2.2. Második
- Típus: Cost to State Challenge
- Vérdíj: 35000

Feladat: mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 30000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.7.2.6.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 35000

Feladat: kevesebb, mint öt perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.6.2.4. Negyedik
- Típus: Roadblock Challenge
- Vérdíj: 35000

Feladat: cselezzünk ki legalább négy útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.6.2.5. Öt
- Típus: Photo ticket
- Vérdíj: 35000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 175 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.6.2.6. Hat
- Típus: Photo ticket
- Vérdíj: 35000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 185 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.6.2.6. Hét
- Típus: Photo ticket
- Vérdíj: 35000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 215 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.6.3. Blacklist versenyek

V.7.2.6.3.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: North Bay & Harbor
- Hossz: 1 kör

Amint elhagyjuk az egyetem területét, balra látunk egy parkolót, ha arra fordulunk, pár másodperces előnyre tehetünk szert. Semmiképpen sem szabad hagyni, hogy a báró elhúzzon tőlünk, használjuk a nirót, amilyen sűrűn csak lehetséges.

V.7.2.6.3.2. Második
- Típus: Drag
- Pálya: Harbor & Ocean
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$

Jó indítással, és váltással aránylag könnyen megnyerhetjük ezt a futamot, persze vigyázni kell a semleges forgalommal.

V.7.2.6.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: ingyen megpattanhatunk a börtönből egyszer
- 3. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 4. Unique Visual Upgrade: Roof Scoop
- 5. Unique Part Upgrades: Hood
- 6. Unique Performance Upgrades: Suspension

V.7.2.7. Blacklist Nr. 9 - Eugene James „Earl"
- Autója: Mitsubishi Lancer Evolution VIII
- Erőssége: Sprint versenyek

Bemutatása: Ez a fickó a város déli részéről jött, de most már a parton nyomul. Az import járgányok nagy rajongója, és mindent megtesz annak érdekében, hogy feljusson a csúcsra.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 5 (választható verseny: 8)
- Mérföldkő elérése: 4 (választható: 7)
- Vérdíj: 790000$

V.7.2.7.1. Versenyek

V.7.2.7.1.1. Első
- Típus: Circuit
- Pálya: Dunwich Bay
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 6000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Két jól használható rövidítés van a pályán, az egyik az építkezési területnél, ez az út jobb oldalán lesz. A másik ehhez a rövidítéshez kapcsolódik, a rövidítés után a bukkanó felé kell vegyük az irányt. A többi levágás inkább csak hátráltat minket, semmint, hogy időt nyerhetnénk a segítségükkel.

V.7.2.7.1.2. Második
- Típus: Drag
- Pálya: Seaside & Camden
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 1500$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Aránylag rövid gyorsulási verseny, jó indítással, és váltással aránylag könnyen megnyerhetjük ezt a futamot, persze vigyázni kell a semleges forgalommal.

V.7.2.7.1.3. Harmadik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Skyview & Waterfront
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 6000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 18%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 54%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 75%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Csak a bevásárlóközpont mögötti sikátort tudjuk levágásként felhasználni.

V.7.2.7.1.4. Negyedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Seagate & Horn
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 6000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 22%-ánál
- Második traffipax: pálya 30%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 44%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 63%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 73%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 89%-ánál

Néhány traffipax kanyar után bukkan elő hirtelen, ilyenkor mindenképpen nyomjunk némi nitrót, hogy minél gyorsabb sebességet tudjunk produkálni.

V.7.2.7.1.5. Ötödik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Hollis & Chancellor
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 6000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Első traffipax: pálya 12%-ánál
- Második traffipax: pálya 23%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 31%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 47%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 59%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 71%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 85%-ánál

Az első traffipax előtt ki tudunk használni egy rövidítést, ez az út jobb oldalán található.

V.7.2.7.1.6. Hatodik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Bristol & Route 55
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 6000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 9%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 25%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 45%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 63-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 73%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

A második kapu előtt található egy levágás a jobb oldalon, az építkezési területet kell figyelni.

V.7.2.7.1.7. Hetedik
- Típus: Circuit
- Pálya: Boundary
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 6000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Nagyon könnyű körverseny, csak arra kell figyelni, hogy ne ütközzünk neki a semleges forgalomnak.

V.7.2.7.1.7. Nyolcadik
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Fisher Road
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 6000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A rajthoz közel található ugrató segítségével átvághatunk a börtönön, és ezzel egész szép előnyre tehetünk szert, feltéve, hogy nem borulunk fel. Ezt a trükköt érdemes minden körben bevetni.

V.7.2.7.7. Mérföldkő feladatok
Az első két-három mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.7.2.1. Első
- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 46000

Feladat: Legalább tizenkettő rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.7.2.7.2.2. Második
- Típus: Bounty
- Vérdíj: 46000

Feladat: érjük el, hogy legalább 30000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.7.2.7.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 46000

Feladat: kevesebb, mint három perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.7.2.4. Negyedik
- Típus: Roadblock Challenge
- Vérdíj: 46000

Feladat: cselezzünk ki legalább hat útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.7.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 46000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 240 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.7.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 46000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 220 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.7.2.7. Hetedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 46000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 225 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.7.3. Blacklist versenyek

V.7.2.7.3.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: North Bay & Harbor
- Hossz: 1 kör

Amint elhagyjuk az egyetem területét, balra látunk egy parkolót, ha arra fordulunk, pár másodperces előnyre tehetünk szert.

V.7.2.7.3.1. Második
- Típus: Sprint
- Pálya: Camden & Route 55
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 16000$

Sebességben Earl verhetetlen. Amint egyenes szakaszra érünk, biztos, hogy lehagy minket. Szerencsére a rajt után gyorsan el tudunk húzni tőle, innentől tökéletes vezetést kell bemutassunk. Az éles kanyarokban használjunk speedbreaker-t és nyomjunk annyi nitrót a verseny során, amennyit csak lehetséges.

V.7.2.7.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: lefoglalt autó visszaszerzése
- 3. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 4. Unique Visual Upgrade: Gauge
- 5. Unique Part Upgrades: Hood
- 6. Unique Performance Upgrades: Supercharger

V.7.2.8. Blacklist Nr. 8 - Jade Barrett „Jewels"
- Autója: Ford Mustang GT
- Erőssége: Drag Races

Bemutatása: Ezt a cukorfalatot csak „Jewels" néven emlegetik. Nagyon tapasztalt versenyző, ne próbálkozz semmi hülyeséggel. Autójának motorházteteje alatt brutális erő lakozik

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 5 (választható verseny: 7)
- Mérföldkő elérése: 4 (választható: 7)
- Vérdíj: 1180000$

V.7.2.8.1. Versenyek

V.7.2.8.1.1. Első
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Cascade
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 8000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Abszolút egyszerű, könnyű verseny. Az egyenesek után mindig kisebb-nagyobb kanyarok nehezítik meg az életünket. Az élesebb kanyaroknál használjunk speedbreaker-t, az egyenesekben pedig nitrót.

V.7.2.8.1.2. Második
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Hwy 201
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 8000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Újabb könnyű futam, persze csak akkor, ha minimum olyan jól felszerelt kocsival indulunk neki, mint az ellenfeleink. A pálya egyharmadánál található a vízi park, mögötte található egy sikátor, ami nagyon jól használható levágásként.

V.7.2.8.1.3. Harmadik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Dunwich & Bayshore
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 8000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 26%-ánál
- Második traffipax: pálya 50%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 65%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 86%-ánál

Az első kettő traffipax nagyon jó helyen van, könnyű nagy sebességgel átszáguldani a mérőpontokon. A harmadik előtt egy kellemetlen kanyart kell leküzdeni, érdemes felhasználni a speedbreaker-t.

V.7.2.8.1.4. Negyedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Dunwich & Bayshore
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 8000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Első traffipax: pálya 20%-ánál
- Második traffipax: pálya 32%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 46%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 58%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 70%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 83%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 94%-ánál

Az első két traffipax után eljutunk az autópályára, innentől kezdve gyerekjáték az egész.

V.7.2.8.1.5. Ötödik
- Típus: Sprint
- Pálya: Heritage & Diamond
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 8000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

A rajt után rögtön át tudunk vágni a vízi park mögötti sikátoron keresztül. Nemsokára az autópályához érünk, innentől csak a gázt és a nitrót kell nyomni. A pálya végén nyomunkba szegődő rendőrök miatt a célvonal után rögtön használjuk a speedbreaker-t, nehogy nekicsapódjunk a falnak, és így tálcán adjuk át pénzünket, vagy autónkat a rendőröknek.

V.7.2.8.1.6. Hatodik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Union & Hwy 99
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 8000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 61%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 71%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 78%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Újabb könnyű fizetőkapus verseny.

V.7.2.8.1.7. Hetedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Waterfront & Hwy 99
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 8000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony
- Az első fizetőkapu: pálya 24%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 45%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 81%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

A rajtnál menjünk át a bevásárlóközpont mögötti sikátoron, ezután felmegyünk az autópályára, innentől kezdve egyszerű a dolgunk, a gázt kell nyomni.

V.7.2.8.2. Mérföldkő feladatok
Az első két-három mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.8.2.1. Első
- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 60000

Feladat: Legalább tizennyolc rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.7.2.8.2.2. Második
- Típus: Pursuit Time Challenge
- Vérdíj: 60000

Feladat: érjük el, hogy legalább hat percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.7.2.8.2.3. Harmadik
- Típus: Spike Strip Challenge
- Vérdíj: 60000

Feladat: cselezzünk ki legalább két útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.8.2.4. Negyedik
- Típus: Infractions Challenge
- Vérdíj: 60000

Feladat: mielőtt meglépnénk, kövessünk el legalább öt számon tartott szabálysértést. (Lásd Statisztikák alfejezet.)

V.7.2.8.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 60000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 240 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.8.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 60000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 245 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.8.2.7. Hetedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 60000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 215 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.8.3. Blacklist versenyek

V.7.2.8.3.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Camden & Ironwood
- Hossz: 1 kör

Nincsenek levágások a pályán, de szerencsére Jewel mégsem annyira jó sofőr, mint ahogy azt beharangozták, így mégsem lesz annyira nehéz a dolgunk.

V.7.2.8.3.2. Második
- Típus: Drag
- Pálya: Union & Rockridge
- Hossz: 1 kör

Aránylag rövid gyorsulási verseny, jó indítással, és váltással aránylag könnyen megnyerhetjük ezt a futamot, persze vigyázni kell a semleges forgalommal.

V.7.2.8.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 3. kérdőjel ikon: ingyen megpattanhatunk a börtönből egyszer
- 4. Unique Visual Upgrade: Body Kit
- 5. Unique Part Upgrades: Spoiler
- 6. Unique Performance Upgrades: Transmission

V.7.2.9. Blacklist Nr. 15 - Kira Nakazato „Kaze"
- Autója: Mercedes-Benz CLK 50
- Erőssége: kár okozása az államnak

Bemutatása: Kaze teljesen bolond. Amit nem tud megoldani tudásból, azt megoldja erőből. Ne hagyd, hogy a mosolya megtévesszen. Mindent a szemétbe hajít, veled is csak azt tenné. Nem sajnálná a saját autóját sem összetörni, csak hogy téged kivonjon a forgalomból.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 7 (választható verseny: 10)
- Mérföldkő elérése: 4 (választható: 7)
- Vérdíj: 1680000$

V.7.2.9.1. Versenyek

V.7.2.9.1.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Interchange & Bend
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Az autópályán húzzunk el a többiektől, majd az egyenes utat követő élesebb kanyarokban használjunk speedbreaker-t, és ha kell, nitrót is,

V.7.2.9.1.2. Második
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Route 55 & Projects
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 17%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 35%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 56%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az egyetlen használható rövidítés körülbelül a pálya 23%-nál található a parti résznél, az út jobb oldalán található kis útra kell ráhajtanunk, ha ezt ki szeretnénk használni.

V.7.2.9.1.3. Harmadik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Fisher & Interchange
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 14%-ánál
- Második traffipax: pálya 24%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 38%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 57%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 73%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 89%-ánál

A traffipaxok a pálya egyenes szakaszain vannak, így nem lesz nehéz dolgunk, hogy mi szedjük össze a legtöbb pontot a verseny során.

V.7.2.9.1.4. Negyedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Hwy 201 & Hwy 99
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 21%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 44%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 62%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 79%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az első kapu után a bal oldalon található út felé kell venni az irányt, ezzel pár másodpercet spórolhatunk. Az egész pálya az autópályán halad, csupán a gázt kell nyomni folyamatosan.

V.7.2.9.1.5. Ötödik
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Century
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Ezen a pályán nincsenek levágások, arra kell csak figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre.

V.7.2.9.1.6. Hatodik
- Típus: Circuit
- Pálya: Century Square
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Aránylag rövid, egyszerű pálya, néhány élesebb kanyarral. Ezeknél érdemes speedbreaker-t használni, majd a kanyarok után nyomni némi nitrót a biztonság kedvéért.

V.7.2.9.1.7. Hetedik
- Típus: Sprint
- Pálya: Union Row & Ocean
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Nincsenek rövidítések, az autópályán húzzunk el a többiektől, és ezután tartsuk meg az előnyünket a pálya végéig.

V.7.2.9.1.8. Nyolcadik
- Típus: Circuit
- Pálya: Heritage & Omega
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Az első 90 fokos bal kanyarnál található egyetlen levágásra alkalmas hely, ezen kívül teljesen egyszerű, könnyű pálya.

V.7.2.9.1.9. Kilencedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Beach & Skyview
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 10000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 30%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 44%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 59%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Egyszerű, könnyű pálya, nincsenek levágásra alkalmas helyek.

V.7.2.9.1.10. Tizedik
- Típus: Drag
- Pálya: Ocean & Harbor
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 2500$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Aránylag rövid gyorsulási verseny, jó indítással, és váltással aránylag könnyen megnyerhetjük ezt a futamot, persze vigyázni kell a semleges forgalommal.

V.7.2.9.2. Mérföldkő feladatok

Az első két-három mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.9.2.1. Első
- Típus: Bounty
- Vérdíj: 70000

Feladat: érjük el, hogy legalább 75000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.7.2.9.2.2. Második
- Típus: Cost to State Challenge
- Vérdíj: 70000

Feladat: mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 50000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.7.2.9.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit evasion
- Vérdíj: 70000

Feladat: kevesebb, mint három perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.9.2.4. Negyedik
- Típus: Roadblock Challenge
- Vérdíj: 70000

Feladat: cselezzünk ki legalább nyolc útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.9.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 70000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 255 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.9.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 34000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 230 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.9.2.7. Hetedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 34000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 180 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.9.3. Blacklist versenyek

V.7.2.9.3.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Diamond Valley
- Hossz: 1 kör

A rajt után átvághatunk a bevásárlóközpont mögötti sikátoron. A pályán ez az egyetlen használható rövidítés.

V.7.2.9.3.2. Második
- Típus: Sprint
- Pálya: Stadium & Chase
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 24000$

Mindenképpen jól kezelhető autóval kell indulni ezen a versenyen, a pályán rengeteg trükkös, és éles kanyar található. Használható rövidítés annál kevesebb van, tehát technikásan, okosan kell vezetni, és nem szabad hibázni.

V.7.2.9.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója

- 2. kérdőjel ikon: ingyen megpattanhatunk a börtönből egyszer
- 3. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 4. Unique Visual Upgrade: Vinyl
- 5. Unique Part Upgrades: Spoiler
- 6. Unique Performance Upgrades: Tire

V.7.2.10. Blacklist Nr. 6 - Hector Domingo „Ming"

- Autója: Lamborghini Gallardo
- Erőssége: Photo Tickets

Bemutatása: Ez itt Ming. Büszke arra, hogy az autói pont úgy néznek ki, mint amikor legurultak a futószalagról. Nagyon gyors, minden traffipaxnál gyorsan hajt át, ez a hobbija. Állítólag egy csajtól szerezte a kocsiját, aki akkor szövegelt, amikor hallgatnia kellett volna. Ne szállj vele szembe, amíg nem vagy biztos a dolgodban.

Követelmények:

- Győzelem versenyen: 7 (választható verseny: 11)
- Mérföldkő elérése: 4 (választható: 7)
- Vérdíj: 2300000$

V.7.2.10.1. Versenyek

V.7.2.10.1.1. Első

- Típus: Sprint
- Pálya: West Park & Lyons
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A pályán található éles kanyaroknál érdemes bevetni a speedbreaker-t.

V.7.2.10.1.2. Második

- Típus: Tollbooth
- Pálya: Interchange & Tunnel
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 35%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 41%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 48%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 77%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 89%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

A pálya egyetlen használható rövidítése a golfpályánál van, az egyetem után.

V.7.2.10.1.3. Harmadik

- Típus: Speedtrap
- Pálya: Boardwalk
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: magas
- Első traffipax: pálya 15%-ánál
- Második traffipax: pálya 23%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 34%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 54%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 71%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 88%-ánál

A harmadik és az ötödik traffipax kivételével mindegyik kanyar mögül bukkan elő hirtelen, ezért ezekben a kanyarokban érdemes speedbreaker-t, majd a kanyar után rögtön nitrót használni, hogy megfelelő sebességgel hasítsunk át a mért pontokon.

V.7.2.10.1.4. Negyedik

- Típus: Sprint
- Pálya: Hwy 201 & Lyons
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Rövid és könnyű sprint verseny, a lényeg, hogy nem szabad átvágni az utolsó kanyar előtti parkolón, mert ebben az esetben zsákutcába kerülünk.

V.7.2.10.1.5. Ötödik

- Típus: Tollbooth
- Pálya: Penitentiary
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 7%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 24%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 42%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 60%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 80%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Egyszerű, könnyű pálya, nincsenek levágásra alkalmas helyek. A stadion környékén vigyázzunk az oszlopokkal.

V.7.2.10.1.6. Hatodik

- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Coastal
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Szerezzük meg a vezetést a pálya elején, és húzzunk el a többiektől, amennyire csak lehet. Nincsenek levágásra alkalmas helyek.

V.7.2.10.1.7. Hetedik

- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Rosewood Hillcrest
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Az előzőhöz hasonló nehézségű knockout verseny, szerezzük meg a vezetést, és húzzunk el minél jobban. Az sem baj, ha visszaesünk egy-két helyet, arra kell csak figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre.

V.7.2.10.1.8. Nyolcadik

- Típus: Sprint
- Pálya: Bond & Country Club
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű verseny, a pálya elején van ugyan egy-két trükkösebb kanyar, de a pálya második fele végig az autópályán halad.

V.7.2.10.1.9. Kilencedik

- Típus: Speedtrap
- Pálya: Hwy 99 & Campus
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 18%-ánál
- Második traffipax: pálya 37%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 51%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 63%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 73%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 89%-ánál

Az első traffipax után egy útelágazáshoz érünk, menjünk jobbra.

V.7.2.10.1.10. Tizedik

- Típus: Drag
- Pálya: Riverside & Terrace
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Aránylag rövid gyorsulási verseny, jó indítással, és váltással aránylag könnyen megnyerhetjük ezt a futamot, persze vigyázni kell a semleges forgalommal.

V.7.2.10.1.11. Tizenegyedik

- Típus: Tollbooth
- Pálya: Hwy 201 & Forest
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 20%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 36%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 56%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 78%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az első két kapuhoz szűkre szabták az időt, jó rajttal, és némi nitróval azonban el tudunk jutni a kapukig a megadott idő alatt. A bónusz időkkel már ki tudjuk húzni a pálya végéig.

V.7.2.10.2. Mérföldkő feladatok
Az első két-három mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.10.2.1. Első
- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 80000

Feladat: Legalább huszonkettő rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.7.2.10.2.2. Második
- Típus: Pursuit Time Challenge
- Vérdíj: 80000

Feladat: érjük el, hogy legalább hét percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.7.2.10.2.3. Harmadik
- Típus: Roadblock Challenge
- Vérdíj: 80000

Feladat: cselezzünk ki legalább tíz útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.10.2.4. Negyedik
- Típus: Spike Strip Challenge
- Vérdíj: 80000

Feladat: cselezzünk ki legalább négy útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.10.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 46000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 180 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.10.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 46000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 175 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.10.2.7. Hetedik

- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 46000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 255 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.10.3. Blacklist versenyek

V.7.2.10.3.1. Első
- Típus: Circuit
- Pálya: Little Italy
- Hossz: 2 kör

Rövid pálya, de rengeteg trükkös, éles kanyarral kell megküzdenünk. Okosan kell beosztani a nitrót és a speedbreaker-t, és akkor nem lehet gond.

V.7.2.10.3.2. Második
- Típus: Speedtrap
- Pálya: North Bay & College
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 28000$

- Első traffipax: pálya 10%-ánál
- Második traffipax: pálya 20%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 29%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 44%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 51%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 62%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 81%-ánál
- Nyolcadik traffipax: pálya 92%-ánál

Annak ellenére, hogy egy fekete listás versenyző az ellenfelünk, nem jelent különösebb nehézséget a feladat.

V.7.2.10.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: ingyen megpattanha• tunk a börtönből egyszer
- 3. kérdőjel ikon: extra pénzjutalom (50000$)
- 4. Unique Visual Upgrade: Vinyl
- 5. Unique Part Upgrades: Rim
- 6. Unique Performance Upgrades: Suspension

V.7.2.11. Blacklist Nr. 15 - Wes Allen „Webster"
- Autója: Corvette C6
- Erőssége: Megpattanás a rendőrök elől

Bemutatása: Webster folyamatosan autókról, teljesítményről, versenyzőkről pofázik, csak mondja, mondja, mondja. Soha nem hallgat el. Azt hiszi, egyszer majd nagymenő versenyző lesz. Amikor nem az utcán száguldozik, a boltokban lóg. Az autójából mindig kihozza a maximumot.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 7 (választható verseny: 10)
- Mérföldkő elérése: 4 (választható: 7)
- Vérdíj: 3050000$

V.7.2.11.1. Versenyek

V.7.2.11.1.1. Első
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Dunwich Village
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű verseny. Ezen a pályán nincsenek használható rövidítések.

V.7.2.11.1.2. Második
- Típus: Circuit
- Pálya: Ironhorse
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

A pálya szinte csak egyenes szakaszokból áll, így a rövidítések hiányát észre sem vesszük

V.7.2.11.1.3. Harmadik
- Típus: Sprint
- Pálya: Lyons & State
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A pálya első harmada az autópályán halad, így mire elérünk a parkig, már kellemes előnyre tehetünk szert. Vigyázzunk a fákkal.

V.7.2.11.1.4. Negyedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Country Club
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 16%-ánál
- Második traffipax: pálya 34%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 47%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 64%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 78%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 88%-ánál

A pálya legnagyobb része az autópályán halad, semmi mást nem kell tennük, csak a gázt kell nyomni folyamatosan.

V.7.2.11.1.5. Ötödik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Fairmont & Clubhouse
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 22%-ánál
- Második traffipax: pálya 44%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 69%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 84%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 96%-ánál

Az első traffipax előtti S kanyart balról tudjuk levágni, ezzel a trükkel elérhetjük, hogy jó gyorsan tudunk áthaladni a mért ponton, és máris előnyre tehetünk szert.

V.7.2.11.1.6. Hatodik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Stadium & Beacon
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 18%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 48%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 82%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

A rajt után húzódj balra, a stadionnál elágazik az út kétfelé, itt balra található a rövidebb út.

V.7.2.11.1.7. Hetedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Bond & Riverside
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Első traffipax: pálya 13%-ánál
- Második traffipax: pálya 25%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 42%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 69%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 86%-ánál

Az eddigi traffipaxos pályákhoz képest nehezebb, aránylag kevés sebességmérő van az úton, és azok is elég kellemetlen helyeken vannak elhelyezve. Nitróval, és speedbreakerrel kell trükközni, hogy jó eredményt érhessünk el.

V.7.2.11.1.8. Nyolcadik
- Típus: Sprint
- Pálya: Camden & Fisher
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Csak a pálya elején van használható rövidítés, a bevásárlóközpont mögötti sikátor felé vegyük az irányt. Aránylag könnyű verseny, egyedül a rendőrök megjelenése nehezíti meg a dolgunkat.

V.7.2.11.1.9. Kilencedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Bay Bridge & Forest
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 10%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 23%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 52%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 59%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 64%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az egyetlen használható rövidítés a golfpályánál található.

V.7.2.11.1.10. Tizedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Skyview & Coast
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 14000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 40%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 56%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 69%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Nagyon egyszerű, könnyű pálya.

V.7.2.11.2. Mérföldkő feladatok
Az első két mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk. A harmadik feladatot mindenképpen a garázsból, a blacklist feladatokat felsoroló menüből érdemes indítani.

V.7.2.11.2.1. Első
- Típus: Bounty
- Vérdíj: 90000

Feladat: érjük el, hogy legalább 200000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.7.2.11.2.2. Második
- Típus: Cost to State Challenge
- Vérdíj: 90000

Feladat: mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 100000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.7.2.11.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 90000

Feladat: kevesebb, mint két perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.11.2.4. Negyedik
- Típus: Spike Strip Challenge
- Vérdíj: 90000

Feladat: cselezzünk ki legalább hat útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.11.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 60000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 290 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.11.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 60000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 210 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.11.2.7. Hetedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 60000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 305 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.11.3. Blacklist versenyek

V.7.2.11.3.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Beach & Chancellor
- Hossz: 1 kör

A rajt után a házak mögötti sikátor felé kell vegyük az irányt, ezzel jó néhány másodpercet nyerhetünk. A világítótorony alatti rövidítést is érdemes kihasználni.

V.7.2.11.3.2. Második
- Típus: Speedtrap
- Pálya: State & Petersburg
- Hossz: 1 kör
- Első traffipax: pálya 5%-ánál
- Második traffipax: pálya 13%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 27%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 34%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 51%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 66%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 83%-ánál

Az első, a második, a harmadik, a negyedik, és a hatodik traffipax kanyar után található, jó kanyarvétellel, és nitróval megfelelő sebességet érhetünk el.

V.7.2.11.3.3. Harmadik
- Típus: Sprint
- Pálya: State & Warrent
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 48000$

Az egyetem előtti pálya szakasz tele van éles kanyarokkal, érdemes a speedbreaker + nitró trükköt alkalmazni. A golfpályánál használjuk ki a rövidítést, majd a parkban vigyázzunk, ne ütközzünk neki a fáknak.

V.7.2.11.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: ingyen megpattanhatunk a börtönből egyszer
- 3. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 4. Unique Visual Upgrade: Vinyl
- 5. Unique Part Upgrades: Hood
- 6. Unique Performance Upgrades: Supercharger

V.7.2.12. Blacklist Nr. 4 - Joe Vega „JV"
- Autója: Dodge Viper SRT10
- Erőssége: Speedtrap versenyek

Bemutatása: Nem tudom, hogy csinálja ez a JV. Éjjel a klubbokban lóg, nappal az utcán. Az utcán mindenki ismeri, és elismeri őt. A rendőrök utálják, a versenyzők szeretnének rá hasonlítani. Amint megjelenik Dodge-ával az utcán, a rendőrök máris a nyomába erednek.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 7 (választható verseny: 11)
- Mérföldkő elérése: 5 (választható: 7)
- Vérdíj: 4050000$

V.7.2.12.1. Versenyek

V.7.2.12.1.1. Első
- Típus: Tollbooth
- Pálya: North Bay & Beacon
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 12%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 52%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 78%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Számtalan rövidítés áll rendelkezésre a pályán, de nem feltétlenül szükséges ezeket kihasználni. Az első kapu után, az út bal oldalán található építkezésnél található levágást érdemes igénybe venni.

V.7.2.12.1.2. Második
- Típus: Circuit
- Pálya: Waterfront
- Hossz: 4 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A börtön felső részén érdemes áthajtani, de ezen kívül végig a kijelölt úton kell hajtani a verseny során.

V.7.2.12.1.3. Harmadik
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Chancellor Way
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Rögtön a rajt után a jobbra található parkoló felé érdemes venni az irányt. A kórháznál kanyarodjunk balra.

V.7.2.12.1.4. Negyedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Terminal & Financial
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Első traffipax: pálya 14%-ánál
- Második traffipax: pálya 30%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 46%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 64%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 71%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 92%-ánál

Az első öt mért ponton könnyen átsziguldhatunk, az utolsó traffipax okozhat egyedül problémát. Ha az első ötnél sikerül magas sebességet elérni, nem kell csúcsot dönteni az utolsónál ahhoz, hogy mi nyerjük meg a versenyt.

V.7.2.12.1.5. Ötödik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Hwy 99
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 10%-ánál
- Második traffipax: pálya 32%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 40%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 49%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 56%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 72%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 87%-ánál

A negyedik és ötödik trapifax között található a vízi park, és a szokásos rövidítés, amit érdemes kihasználni.

V.7.2.12.1.6. Hatodik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Green & Fairment
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 13%-ánál
- Második traffipax: pálya 27%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 44%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 55%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 71%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 91%-ánál

Egyedül az utolsó traffipax okozhat gondot.

V.7.2.12.1.7. Hetedik
- Típus: Sprint
- Pálya: Valley & State
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Egyedül a bevásárlóközpont mögötti sikátort érdemes levágásra kihasználni.

V.7.2.12.1.8. Nyolcadik
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Industrial Front
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Rövid pálya, de elég technikás, tele van trükkös, éles kanyarokkal. Nincsenek rövidítésre alkalmas útvonalak.

V.7.2.12.1.9. Kilencedik
- Típus: Circuit
- Pálya: Gray Point
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A rajt után húzódjunk az út jobb oldalára, így nem kell az éles balkanyart bevennünk.

V.7.2.12.1.10. Tizedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Beacon & Riverfront
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 17%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 52%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 83%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Aránylag könnyű feladat, nincsenek rövidítések, egyedül arra kell figyelni, hogy a stadion környékén húzódjunk az út jobb oldalára.

V.7.2.12.1.11. Tizenegyedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Industrial & Omega
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 16000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 43%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 63%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 82%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Azt előzőnél is könnyebb fizetőkapus verseny.

V.7.2.12.2. Mérföldkő feladatok
Az első két-három mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.12.2.1. Első
- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 100000$

Feladat: Legalább huszonnyolc rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.7.2.12.2.2. Második
- Típus: Bounty
- Vérdíj: 100000$

Feladat: érjük el, hogy legalább 325000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.7.2.12.2.3. Harmadik
- Típus: Cost to State Challenge
- Vérdíj: 100000$

Feladat: mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 150000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.7.2.12.2.4. Negyedik
- Típus: Infractions Challenge
- Vérdíj: 100000$

Feladat: mielőtt meglépnénk, kövessünk el legalább hat számon tartott szabálysértést. (Lásd Statisztikák alfejezet.)

V.7.2.12.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 76000$

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 290 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.12.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 76000$

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 265 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.12.2.7. Hetedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 76000$

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 245 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.12.3. Blacklist versenyek

V.7.2.12.3.1. Első
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Dunwich & Hills
- Hossz: 1 kör

- Első traffipax: pálya 11%-ánál
- Második traffipax: pálya 27%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 44%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 52%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 64%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 88%-ánál

A pálya legelején egy 180 fokos kanyart kell leküzdeni, utána pedig fel kell gyorsítani, hogy az első traffipaxnál már a lehető legmagasabb sebességgel tudjunk áthaladni.

V.7.2.12.3.2. Második
- Típus: Drag
- Pálya: Rosewood & Heritage
- Hossz: 1 kör

Aránylag rövid gyorsulási verseny, jó indítással, és váltással aránylag könnyen megnyerhetjük ezt a futamot, persze vigyázni kell a semleges forgalommal.

V.7.2.12.3.3. Harmadik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Petersburg & Hwy 201
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 54000$

- Első traffipax: pálya 30%-ánál
- Második traffipax: pálya 48%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 72%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 90%-ánál

Mivel aránylag rövid pálya, és kevés mért ponton kell áthaladnunk, ezért ügyelnünk kell arra, hogy minden traffipaxnál a lehető legmagasabb sebességgel hajtsunk át.

V.7.2.12.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: extra pénzjutalom (100000$)
- 3. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 4. Unique Visual Upgrade: Vinyl
- 5. Unique Part Upgrades: Body Kit
- 6. Unique Performance Upgrades: Engine

V.7.2.12.13. Blacklist Nr. 3 - Ronald McCrea „Ronnie"
- Autója: Aston Martin DB9
- Erőssége: Rendőrautók mozgásképtelenné tétele

Bemutatása: Ismered Ronnie-t, az a fajta gazdag kölyök, aki úgy viselkedik, úgy öltözködik, mintha a gettóból jött volna. Az pedig tuti, hogy nem onnan jött. A kocsiját ajándékba kapta a nagyszüleitől. De ez ne tévesszen meg, tudja, hogy kell vezetni. Minden versenymódot ismer, még álmából felkeltve is.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 8 (választható verseny: 12)
- Mérföldkő elérése: 5 (választható: 7)
- Vérdíj: 5550000$

V.7.2.13.1. Versenyek

V.7.2.13.1.1. Első
- Típus: Sprint
- Pálya: Seagate & Camden
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű sprint verseny, aránylag egyenes pályával.

V.7.2.13.1.2. Második
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Riverside
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Könnyű verseny, arra kell csak figyelni, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre. Az egyetlen használható rövidítés a busz állomásnál található.

V.7.2.13.1.3. Harmadik
- Típus: Circuit
- Pálya: Omega & Industries
- Hossz: 4 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Rögtön a rajt után érdemes az út jobb oldalán található építkezés felé hajtani, és kihasználni a rövidítést. Ezt a trükköt minden körben érdemes végrehajtani.

V.7.2.13.1.4. Negyedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Petersburg Projects
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 8%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 26%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 58%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 72%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 89%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az első három kaput csak akkor érjük el időben, ha tökéletes rajttal indulunk, és majdnem hibátlanul vezetünk. A maradék három kaput már ki lehet húzni a kapott bónusz időkkel.

V.7.2.13.1.5. Ötödik
- Típus: Sprint
- Pálya: Bond & Forest Green
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Az egyetlen használható rövidítés a busz állomásnál található.

V.7.2.13.1.6. Hatodik
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: College Switchback
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Az egyetlen használható rövidítés a pálya vége előtt található, a parkolónál kell átvágnunk, hogy nyerjünk néhány másodpercnyi előnyt.

V.7.2.13.1.7. Hetedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Heritage & Warrent
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Első traffipax: pálya 5%-ánál
- Második traffipax: pálya 12%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 15%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 24%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 30%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 40%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 51%-ánál
- Nyolcadik traffipax: pálya 62%-ánál
- Kilencedik traffipax: pálya 78%-ánál
- Tizedik traffipax: pálya 93%-ánál

A traffipaxok legnagyobb része kanyar után található, mindenképpen fel kell használni a speedbreaker + nitró trükköt.

V.7.2.13.1.8. Nyolcadik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Masterson & Route 55
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 9%-ánál
- Második traffipax: pálya 19%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 38%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 47%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 67%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 83%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 93%-ánál

A traffipaxok legnagyobb része kanyar után található, mindenképpen fel kell használni a speedbreaker + nitró trükköt.

V.7.2.13.1.9. Kilencedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Petersburg & Project
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 10%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 29%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 42%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 73%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 91%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Átlagos fizetőkapus verseny, a pályán nincsenek rövidítések.

V.7.2.13.1.10. Tizedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Wharf & North Bay
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 22%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 45%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 87%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az első kapu után kihasználhatjuk a már jól ismert börtönös rövidítést, és ezzel rengeteg időt nyerhetünk. A második kapu után a bal oldalon található utat válasszuk.

V.7.2.13.1.11. Tizenegyedik
- Típus: Sprint
- Pálya: Hwy 99 & Projects
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A pálya 25%-ánál kihasználhatjuk a már jól ismert börtönös rövidítést, és ezzel rengeteg időt nyerhetünk. A nem sokkal később következő 180 fokos kanyarnál érdemes speedbreaker-t használni.

V.7.2.13.1.12. Tizenkettedik
- Típus: Drag
- Pálya: Boardwalk & Bayshore
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Aránylag rövid gyorsulási verseny, jó indítással, és váltással aránylag könnyen megnyerhetjük ezt a futamot, persze vigyázni kell a semleges forgalommal.

V.7.2.13.2. Mérföldkő feladatok
Az első két mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.13.2.1. Első
- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 140000

Feladat: Legalább harminckettő rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.7.2.13.2.2. Második
- Típus: Bounty
- Vérdíj: 140000

Feladat: érjük el, hogy legalább 600000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.7.2.13.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 140000

Feladat: kevesebb, mint két perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.13.2.4. Negyedik
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 140000

Feladat: érjük el, hogy legalább nyolc percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.7.2.13.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 94000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 225 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.13.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 94000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 255 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.13.2.7. Hetedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 94000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 285 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.13.3. Blacklist versenyek

V.7.2.13.3.1. Első
- Típus: Circuit
- Pálya: Bay Bridge
- Hossz: 3 kör

Szokásos Circuit verseny, nyomni kell a gázt, és tökéletes íven kell autózni. Ha így teszünk, nem jelenthet problémát a győzelem megszerzése.

V.7.2.13.3.2. Második
- Típus: Sprint
- Pálya: Seaside & Lennox
- Hossz: 1 kör

Eléggé technikás pálya, rengeteg éles kanyarral. Nitró használata szinte kötelező.

V.7.2.13.3.2. Harmadik

- Típus: Circuit
- Pálya: Camden Tunnel
- Hossz: 2 kör

Ugyanaz a pálya, mint az első versenynél, csak visszafelé.

V.7.2.1.4. Markers - választható jutalmak

- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 3. kérdőjel ikon: ingyen megpattanhatunk a börtönből egyszer
- 4. Unique Visual Upgrade: Rim
- 5. Unique Part Upgrades: Roof Scoop
- 6. Unique Performance Upgrades: Tire

V.7.2.14. Blacklist Nr. 2 - Toru Sato „Bull"

- Autója: Mercedes-Benz SLR McLaren
- Erőssége: Sprint versenyek

Bemutatása: Ha nem lenne Razor, Toru még mindig a lista első helyén tanyázna. Az egyetlen gyári alkatrész az autóján a festés. Imádja a kocsiját, és nagyon vigyáz rá, ezért ha lehetőséged adódik rá, lökd meg kicsit.

Követelmények:

- Győzelem versenyen: 8 (választható verseny: 12)
- Mérföldkő elérése: 5 (választható: 7)
- Vérdíj: 7550000$

V.7.2.14.1. Versenyek

V.7.2.14.1.1. Első

- Típus: Circuit
- Pálya: Campus Interchange
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A pálya legnagyobb rész autópályán halad, gyorsan el tudunk húzni a többiektől.

V.7.2.14.1.2. Második

- Típus: Circuit
- Pálya: Country Club
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A pálya legnagyobb rész autópályán halad, gyorsan el tudunk húzni a többiektől. Az előző versenyhez képest csak annyi a különbség, hogy a szokásosnál is hosszabb pályát kell bejárnunk.

V.7.2.14.1.3. Harmadik

- Típus: Tollbooth
- Pálya: Beacon & Petersburg
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 28%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 29%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 45%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 64%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 74%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 79%-ánál
- A hetedik fizetőkapu: pálya 85%-ánál
- A nyolcadik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Szokásos fizetőkapu verseny. Aránylag könnyű, főleg amiatt, hogy rengeteg kapu van elszórva a pályán, így elég sok bónusz időt összegyűjthetünk.

V.7.2.14.1.4. Negyedik

- Típus: Tollbooth
- Pálya: Petersburg & Bond
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 32%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 46%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 78%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

A kórháznál az út jobb oldalát kell figyelni, a parkolónál át tudunk vágni. Ettől a rövidítéstől nem messze, a golfpályánál használhatunk ki még egy levágást.

V.7.2.14.1.5. Ötödik

- Típus: Tollbooth
- Pálya: Bond & Beacon Bridge
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 9%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 22%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 38%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 86%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Hibátlanul, tökéletes íven kell vezetni ahhoz, hogy teljesíteni tudjuk a feladatot. Az egyetlen használható rövidítés a kikötőnél található. Itt jobbra kell lecsapni a kijelölt útról.

V.7.2.14.1.6. Hatodik

- Típus: Speedtrap
- Pálya: Lennox & Camden
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Első traffipax: pálya 3%-ánál
- Második traffipax: pálya 11%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 27%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 42%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 58%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 83%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 91%-ánál

Tökéletes rajttal gyorsan átvehetjük a vezetést, és elérhetjük, hogy már a legelső mért ponton is elérjük a legmagasabb sebességet.

V.7.2.14.1.7. Hetedik

- Típus: Sprint
- Pálya: Camden & Dunwich
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

Szokásos sprint verseny, az egyetlen rövidítés a pálya 60%-ánál, a benzinkútnál található.

V.7.2.14.1.8. Nyolcadik

- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Petersburg & Crossing
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Arra ügyeljünk, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre. Az egyetlen használható rövidítés a busz állomásnál található.

V.7.2.14.1.9. Kilencedik

- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Valley & Hwy 201
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Nagyon könnyű knockout verseny, a pályán nincsenek használható rövidítések.

V.7.2.14.1.10. Tizedik

- Típus: Circuit
- Pálya: East Park
- Hossz: 3 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Nagyon könnyű circuit verseny, a pályán nincsenek használható rövidítések.

V.7.2.14.1.11. Tizenegyedik

- Típus: Speedtrap
- Pálya: Industrial & Green
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 14%-ánál
- Második traffipax: pálya 24%-ánál

- Harmadik traffipax: pálya 37%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 53%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 64%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 82%-ánál

Újabb traffipaxos könnyű verseny.

V.7.2.14.1.12. Tizenkettedik
- Típus: Drag
- Pálya: Camden & Seaside
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Aránylag rövid gyorsulási verseny, jó indítással, és váltással aránylag könnyen megnyerhetjük ezt a futamot, persze vigyázni kell a semleges forgalommal.

V.7.2.14.2. Mérföldkő feladatok
Az első két mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk.

V.7.2.14.2.1. Első
- Típus: Cost to State Challenge
- Vérdíj: 180000

Feladat: mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 200000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.7.2.14.2.2. Második
- Típus: Pursuit Time Challenge
- Vérdíj: 180000

Feladat: érjük el, hogy legalább kilenc percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.7.2.14.2.3. Harmadik
- Típus: Roadblock Challenge
- Vérdíj: 180000

Feladat: cselezzünk ki legalább tizenkét útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.14.2.4. Negyedik
- Típus: Spike Strip Challenge
- Vérdíj: 180000

Feladat: cselezzünk ki legalább nyolc útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.7.2.14.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 114000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 300 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.14.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 114000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 225 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.14.2.7. Hetedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 114000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 265 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.14.3. Blacklist versenyek

V.7.2.14.3.1. Első
- Típus: Circuit
- Pálya: Oil Refinery
- Hossz: 3 kör

Az olajfinomítónál található nagy kanyar újra megnehezíti az életünket, most ráadásul ez az utolsó kanyar a pályán. Mindenképpen tökéletesen kell ahhoz bevenni, hogy megnyerjük a versenyt.

V.7.2.14.3.2. Második
- Típus: Sprint
- Pálya: Ironhorse & Coast
- Hossz: 1 kör

Az egyetlen rövidítés a benzinkút után található. A pálya 50%-nál újra találkozunk a finomítóval, és azzal az éles kanyarral, amiben olyan könnyű elszállni.

V.7.2.14.3.2. Harmadik
- Típus: Sprint
- Pálya: Seaside Interchange
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 75000$

A pálya nem túl nehéz, az egyetlen rövidítés a vízi park mögött található. Ettől nem messze egy 180 fokos kanyar következik, amit tökéletesen kell bevenni ahhoz, hogy sikerüljön megnyerni a futamot.

V.7.2.14.4. Markers - választható jutalmak
- 1. kérdőjel ikon: Pink Slip - azaz az ellenfél autója
- 2. kérdőjel ikon: ingyen megpattanhatunk a börtönből egyszer
- 3. kérdőjel ikon: lefoglalás megúszása egy alkalommal
- 4. Unique Visual Upgrade: Gauge
- 5. Unique Part Upgrades: Vinyl
- 6. Unique Performance Upgrades: Supercharger

V.7.2.15. Blacklist Nr. 1 - Clarence Callahan „Razor"
- Autója: BMW M3 GTR
- Erőssége: minden

Bemutatása: Razor az autód segítségével jutott fel a csúcsra. Azóta úgy jár-kel a városban, mintha az ő neve lenne minden utcatáblán. Mindent megtesz a győzelemért. Beleértve azt is, hogy összezavar téged. Ne feledd, semmit sem szabad elhinni abból, amit mond.

Követelmények:
- Győzelem versenyen: 9 (választható verseny: 11)
- Mérföldkő elérése: 5 (választható: 7)
- Vérdíj: 10000000$

V.7.2.15.1. Versenyek

V.7.2.15.1.1. Első
- Típus: Circuit
- Pálya: Hastings
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Egyáltalán nem nehéz verseny, de az egyik leghosszabb. Emiatt aztán nagyon bosszantó, ha valami kis hiba miatt kezdhetjük elölről.

V.7.2.15.1.2. Második
- Típus: Sprint
- Pálya: Hwy 2001
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A busz pályaudvarnál, és a golfpályánál található egy-egy használható rövidítés.

V.7.2.15.1.3. Harmadik
- Típus: Sprint
- Pálya: Diamond Park
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

A börtönnél, és a világítótoronynál található egy-egy használható rövidítés. A verseny amúgy közepesen nehéz.

V.7.2.15.1.4. Negyedik
- Típus: Sprint
- Pálya: Industrial & Bristol
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A verseny legnagyobb részén autópályán kell száguldanunk, emiatt a kifejezetten könnyű futamok közé tartozik.

V.7.2.15.1.5. Ötödik
- Típus: Lap Knockout
- Pálya: Smuggler's Wharf
- Hossz:3 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

A tengerparti rész után található házak mögött van egy használható rövidítés, ezt érdemes minden körben kihasználni. Emellett csak arra kell figyelnünk, hogy ne essünk vissza az utolsó helyre.

V.7.2.15.1.6. Hatodik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Route 55 & Chase
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Az első fizetőkapu: pálya 20%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 30%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 36%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 48%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 66%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 73%-ánál
- A hetedik fizetőkapu: pálya 78%-ánál
- A nyolcadik fizetőkapu: pálya 93%-ánál
- A kilencedik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Az első kapu előtt, az építési terület mellett található egy rövidítés, az út jobb oldalán. A második kapu után bármikor felbukkanhatnak a rendőrök, innentől eléggé nehéz lesz a dolgunk.

V.7.2.15.1.7. Hetedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Petersburg & Camden
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 7%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 13%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 24%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 37%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 43%-ánál
- A hatodik fizetőkapu: pálya 53%-ánál
- A hetedik fizetőkapu: pálya 64%-ánál
- A nyolcadik fizetőkapu: pálya 71%-ánál
- A kilencedik fizetőkapu: pálya 77%-ánál
- A tizedik fizetőkapu: pálya 84%-ánál
- A tizenegyedik fizetőkapu: pálya 90%-ánál
- A tizenkettedik fizetők.: pálya 100%-ánál

Szokásos nehézségű fizetőkapus verseny, a nehézségét a hihetetlen hosszúsága adja.

V.7.2.15.1.8. Nyolcadik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Union Row & Seaside
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: magas

- Első traffipax: pálya 12%-ánál
- Második traffipax: pálya 27%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 39%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 53%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 66%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 82%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 90%-ánál

Könnyű és rövid speedtrap verseny. A legtöbb traffipaxnál könnyű nagy sebességet elérni. Egy kicsit nehezíti meg a dolgunkat a rendőrök megjelenése.

V.7.2.15.1.9. Kilencedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Ironhorse & Bristol
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Első traffipax: pálya 9%-ánál
- Második traffipax: pálya 16%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 27%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 37%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 51%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 65%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 74%-ánál
- Nyolcadik traffipax: pálya 81%-ánál
- Kilencedik traffipax: pálya 92%-ánál

A szokásosnál hosszabb speedtrap verseny, de csak közepesen nehéz.

V.7.2.15.1.10. Tizedik
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Bay Bridge & Seaside
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

Aránylag könnyű verseny, a pálya 63%-ánál található - nagyon kemény - 180 fokos kanyar nehezíti csak meg a dolgunkat. A vízi park mögött található rövidítést érdemes kihasználni.

V.7.2.15.1.11. Tizenegyedik
- Típus: Tollbooth
- Pálya: Marina & Lennox
- Hossz:1 kör
- Jutalom: 25000$
- Rendőrök megj. esélye: alacsony

- Az első fizetőkapu: pálya 12%-ánál
- A második fizetőkapu: pálya 60%-ánál
- A harmadik fizetőkapu: pálya 77%-ánál
- A negyedik fizetőkapu: pálya 90%-ánál
- Az ötödik fizetőkapu: pálya 100%-ánál

Ahhoz képest, hogy a karriermód utolsó tollbooth versenye, kifejezetten könnyű. Rengeteg időnk van minden szakaszra.

V.7.2.15.2. Mérföldkő feladatok

Az első két mérföldkő feladatot egy üldözésen belül könnyedén teljesíteni tudjuk. A harmadik feladatot mindenképpen a garázsból, a blacklist feladatokat felsoroló menüből érdemes indítani.

V.7.2.15.2.1. Első
- Típus: Trade Paint
- Vérdíj: 220000

Feladat: Legalább harmincöt rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.7.2.15.2.2. Második
- Típus: Bounty

Vérdíj• : 220000

Feladat: érjük el, hogy legalább 850000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.7.2.15.2.3. Harmadik
- Típus: Pursuit Evasion
- Vérdíj: 220000

Feladat: kevesebb, mint két perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.7.2.15.2.4. Negyedik
- Típus: Pursuit Time Challenge
- Vérdíj: 220000

Feladat: érjük el, hogy legalább tizenhárom percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.7.2.15.2.5. Ötödik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 136000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 240 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.15.2.6. Hatodik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 136000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 225 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.15.2.7. Hetedik
- Típus: Photo Ticket
- Vérdíj: 136000

Feladat: érjük el, hogy a traffipax előtt több mint 320 km/h sebességgel hajtsunk el.

V.7.2.15.3. Blacklist versenyek

V.7.2.15.3.1. Első
- Típus: Speedtrap
- Pálya: Warrent
- Hossz: 1 kör
- Első traffipax: pálya 11%-ánál
- Második traffipax: pálya 26%-ánál
- Harmadik traffipax: pálya 39%-ánál
- Negyedik traffipax: pálya 48%-ánál
- Ötödik traffipax: pálya 57%-ánál
- Hatodik traffipax: pálya 66%-ánál
- Hetedik traffipax: pálya 75%-ánál
- Nyolcadik traffipax: pálya 85%-ánál
- Kilencedik traffipax: pálya 91%-ánál
- Tizedik traffipax: pálya 97%-ánál

Ahhoz képest, hogy a játékbeli legnagyobb ellenfelünk, Razor vesz részt a futamban, kifejezetten könnyű feladat. Majdnem az összes traffipax egyenes úton van elhelyezve, így könnyen fel tudunk gyorsítani, míg a mért ponthoz érkezünk.

V.7.2.15.3.2. Második
- Típus: Drag
- Pálya: Terrace & Riverside
- Hossz: 1 kör

Aránylag rövid gyorsulási verseny, de most mindenképpen hibátlanul kell indulnunk, és minden váltást tökéletesen kell végrehajtanunk. Amikor elértük a csúcssebességünket, lőjük el a nitrónkat.

V.7.2.15.3.3. Harmadik
- Típus: Sprint
- Pálya: Forest Green
- Hossz: 1 kör

Újabb hihetetlenül könnyű verseny ahhoz képest, hogy a legnagyobb vetélytársunkkal kell szembeszállnunk.

V.7.2.15.3.4. Negyedik
- Típus: Circuit
- Pálya: Clubhouse
- Hossz: 3 kör

A rajt után pár száz méterrel, a golfpályánál található egy rövidítés, ezt minden körben érdemes kihasználni. Nem sokkal arrébb, a bevásárlóközpont mögötti sikátornál is levághatjuk az utat. Az utolsó rövidítés a kórháznál van, egy rámpa, amivel ugrathatunk egy kellemest. Hogy erre rá tudjunk kanyarodni, mindenképpen el kell lőni a speedbreaker-t.

V.7.2.15.3.5. Ötödik
- Típus: Sprint
- Pálya: Clubhouse & Lenno
- Hossz: 1 kör

Eléggé hosszú pálya, de ennek ellenére csak az előbb megismert kórházas rövidítést tudjuk kihasználni. Ahhoz képest, hogy ez az utolsó verseny a karriermódban, hihetetlenül könnyű.

V.7.3. The Most Wanted
Miután sikerült megverni Razor-t, egy átvezető animáció következik, ezután egy nagyon durva üldözésbe csöppenünk. Nem tudjuk lerázni a rendőröket, öt percig menekülni kell előlük, ekkor felhív minket jótevőnk, Mia. Ezután el kell hajtanunk az öreg hídhoz, és máris élvezhetjük a történet befejezését.

V.8. Challenge Series

A Challenge Series versenyei nem számítanak be a karrier módba, különálló futamok, melyek végigjátszása néhány plusz órát hozzáad a teljes játékidőhöz. A Most Wanted sima változatában 68, a Black Edition verzióban 69 különféle feladatot teljesíthetünk. Részt vehetünk tollbooth versenyeken, és különféle rendőrös üldözésekben. Minden feladatnál a gép által kiválasztott autót kell felhasználnunk, csak azt választhatjuk ki, hogy az automata, vagy kézi váltó a szimpatikusabb nekünk. Nem használhatunk térképet még a rendőrös üldözések során sem, és csak a város lezárt részein száguldozhatunk.

V.8.1. Tollbooth Time Trial
Teljesítsük a távot 2:40 alatt.

V.8.2. Pursuit Length
Lógjunk meg a rendőrök elől kevesebb mint egy perc alatt.

V.8.3. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #1. vagy #2. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 2:45 alatt.

V.8.4. Bounty (megnyitása az #1. vagy #2. verseny teljesítésével)
Érjük el, hogy legalább 1000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során, mielőtt meglépnénk.

V.8.5. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #3. vagy #4. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:30 alatt.

V.8.6.Pursuit Evasion (megnyitása az #5. verseny teljesítésével)
Lógjunk meg a rendőrök elől kevesebb mint öt perc alatt.

V.8.7. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #5. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:00 alatt.

V.8.8. Cost to State (megnyitása a #6. vagy #7. verseny teljesítésével)
Mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 25000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.8.9. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #6. vagy #7. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 2:50 alatt.

V.8.10. Roadblock (megnyitása a #8. vagy #9. verseny teljesítésével)
Cselezzünk ki legalább két útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.8.5.11. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #10. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:30 alatt.

V.8.5.12. Trade Paint (megnyitása a #10. verseny teljesítésével)
Legalább öt rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.8.5.13. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #11. vagy #12. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:45 alatt.

V.8.5.14. Infractions (megnyitása a #11. vagy #12. verseny teljesítésével)
Mielőtt meglépnénk, kövessünk el legalább négy számon tartott szabálysértést.

V.8.5.15. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #13. vagy #14. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:00 alatt.

V.8.5.16. Spike Strip (megnyitása a #15. verseny teljesítésével)
Cselezzünk ki legalább két útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.8.5.17. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #15. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:20 alatt.

V.8.5.18. Pursuit Evasion (megnyitása a #16. vagy #17. verseny teljesítésével)
Kevesebb, mint négy perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.8.5.19. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #16. vagy #17. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:05 alatt.

V.8.5.20. Pursuit Length (megnyitása a #18. vagy #19. verseny teljesítésével)
Érjük el, hogy legalább hét percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.8.5.21. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #20. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:00 alatt.

V.8.5.22. Roadblock (megnyitása a #20. verseny teljesítésével)
Cselezzünk ki legalább hat útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.8.5.23. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #21. vagy #22. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:15 alatt.

V.8.5.24. Infractions (megnyitása a #21. vagy #22. verseny teljesítésével)
Mielőtt meglépnénk, kövessünk el legalább öt számon tartott szabálysértést.

V.8.5.25. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #23. vagy #24. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:00 alatt.

V.8.5.26. Trade Paint (megnyitása a #25. verseny teljesítésével)
Legalább nyolc rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.8.5.27. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #25. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:30 alatt.

V.8.5.28. Cost to State (megnyitása a #26. vagy #27. verseny teljesítésével)
Mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 50000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.8.5.29. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #26. vagy #27. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:00 alatt.

V.8.5.30. Bounty (megnyitása a #28. vagy #29. verseny teljesítésével)
Érjük el, hogy legalább 50000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során, majd lépjünk olajra.

V.8.5.31. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #30. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:45 alatt.

V.8.5.32. Pursuit Evasion (megnyitása a #30. verseny teljesítésével)
Kevesebb, mint három perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.8.5.33. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #31. vagy #32. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:30 alatt.

V.8.5.34. Roadblock (megnyitása a #31. vagy #32. verseny teljesítésével)
Cselezzünk ki legalább nyolc útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.8.5.35. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #33. vagy #34. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:35 alatt.

V.8.5.36. Trade Paint (megnyitása a #35. verseny teljesítésével)
Legalább tizenkét rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.8.5.37. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #35. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:35 alatt.

V.8.5.38. Infractions (megnyitása az #36. vagy #37. verseny teljesítésével)
Mielőtt meglépnénk, kövessünk el legalább öt számon tartott szabálysértést.

V.8.5.39. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #36. vagy #37. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:35 alatt.

V.8.5.40. Pursuit Length (megnyitása az #38. vagy #39. verseny teljesítésével)
Érjük el, hogy legalább tíz percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.8.5.41. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #40. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:33 alatt, egy pizza szállító járgánnyal.

V.8.5.42. Roadblock (megnyitása a #40. verseny teljesítésével)
Cselezzünk ki legalább hat útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől, mindezt egy kisteherautóval.

V.8.5.43. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #41. vagy #42. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:30 alatt, egy kisteherautóval.

V.8.5.44. Spike Strip (megnyitása a #41. vagy #42. verseny teljesítésével)
Cselezzünk ki legalább hat útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől, mindezt egy rendőrautóval.

V.8.5.45. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #43. vagy #44. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:35 alatt, egy Pontiac GTO volánja mögött.

V.8.5.46. Cost to State (megnyitása a #45. verseny teljesítésével)
Mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 100000 dollárjába kerüljön az államnak, mindezt egy szemetes autó volánja mögött.

V.8.5.47. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #45. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:30 alatt, egy taxi volánja mögött.

V.8.5.48. Pursuit Evasion (megnyitása a #46. vagy #47. verseny teljesítésével)
Kevesebb, mint négy perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől, mindezt egy rendőrségi dzsip volánja mögött.

V.8.5.49. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #46. vagy #47. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:45 alatt, egy Corvette rendőrautó volánja mögött.

V.8.5.50. Bounty (megnyitása a #48. vagy #49. verseny teljesítésével)
Érjük el, hogy legalább 100000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során, mindezt egy betonkeverős teherautó volánja mögött.

V.8.5.51. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #50. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:10 alatt.

V.8.5.52. Pursuit Evasion (megnyitása az #50. verseny teljesítésével)
Kevesebb, mint négy perc alatt pattanjunk meg a ránk tapadó rendőrök elől.

V.8.5.53. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #51. vagy #52. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:10 alatt.

V.8.5.54. Cost to State (megnyitása az #51. vagy #52. verseny teljesítésével)
Mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 150000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.8.5.55. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #53. vagy #54. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 3:45 alatt.

V.8.5.56. Bounty (megnyitása az #55. verseny teljesítésével)
Érjük el, hogy legalább 1000000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során.

V.8.5.57. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #55. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:35 alatt.

V.8.5.58. Roadblock (megnyitása az #56. vagy #57. verseny teljesítésével)
Cselezzünk ki legalább tíz útakadályt, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.8.5.59. Tollbooth Time Trial (megnyitása az #56. vagy #57. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 5:05 alatt.

V.8.5.60. Pursuit Length (megnyitása az #58. vagy #59. verseny teljesítésével)
Érjük el, hogy legalább tizenöt percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.8.5.61. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #60. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 5:00 alatt.

V.8.5.62. Spike Strip (megnyitása a #61. verseny teljesítésével)
Cselezzünk ki legalább tíz útzárat, mielőtt meglépnénk a ránk tapadó rendőrök orra elől.

V.8.5.63. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #62. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 7:00 alatt.

V.8.5.64. Trade Paint (megnyitása a #63. verseny teljesítésével)
Legalább húsz rendőrautónak neki kell mennünk, mielőtt megpattanunk.

V.8.5.65. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #64. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 4:50 alatt.

V.8.5.66. Cost to State (megnyitása a #65. verseny teljesítésével)
Mielőtt meglépnénk, érjük el, hogy üldözésünk legalább 200000 dollárjába kerüljön az államnak.

V.8.5.67. Tollbooth Time Trial (megnyitása a #66. verseny teljesítésével)
Teljesítsük a távot 8:50 alatt.

V.8.5.68. Pursuit Length (megnyitása a #67. verseny teljesítésével)
Érjük el, hogy legalább harminc percig tartson az üldözés, mielőtt meglógnánk a rendőrök orra elől.

V.8.5.69. Black Edition Challenge:
Érjük el, hogy legalább 500000$ vérdíjat kitűzzenek ránk egyetlen üldözés során, mindezt egy dzsip volánja mögött.

IV.9. Pályák, legjobb idők, pontok

V.9.1. Sprint pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Diamond & Union	5.6 km	2:08.02
Hwy 99 & State	8.0 km	2:43.59
Clubhouse & Hollis	6.0 km	2:36.75
Stadium & Hwy 99	7.8 km	2:42.57
Rosewood & State	6.6 km	2:30.04
Rosewood & Lyons	5.9 km	2:15.82
Union & Hollis	9.0 km	3:25.28
Heritage & Campus	5.8 km	2:33.67
Campus & Chancellor	6.8 km	2:23.39
Rockridge & Union	8.3 km	2:25.93
Chase & Bristol	6.1 km	2:08.63
Beacon & Station	5.5 km	2:01.41
Bristol & Bayshore	6.1 km	2:11.54
Boundary & Marina	5.2 km	1:59.25
Stadium & Hwy 1	10.4 km	3:52.64
North Bay & Harbor	7.5 km	2:51.71
Camden & Route 55	13.0 km	4:21.36
Heritage & Diamond	10.1 km	3:05.81
Camden & Ironwood	12.4 km	3:31.70
Interchange & Bond	8.0 km	2:13.11
Union Row & Ocean	12.4 km	3:18.99
Diamond Valley	9.9 km	3:14.82
Stadium & Chase	10.6 km	3:16.88
West Park & Lyons	5.2 km	1:39.27
Hwy 201 & Lyons	7.3 km	2:13.46
Bond & Country Club	9.1 km	2:17.82
Lyons & State	14.2 km	4:19.92
Camden & Fisher	8.0 km	2:21.93
Beach & Chancellor	7.9 km	2:19.88
State & Warrent	14.2 km	4:13.88
Valley & State	9.8 km	2:59.84
Seagate & Camden	11.2 km	3:11.14
Bond & Forest Green	8.4 km	2:10.69
Hwy 99 & Projects	12.1 km	3:26.49
Seaside & Lennox	8.8 km	2:48.96
Camden & Dunwich	11.6 km	3:04.91
Ironhorse & Coast	9.5 km	3:03.65
Seaside Interchange	13.5 km	3:36.74
Hwy 2001	13.7 km	3:36.37
Diamond Park	11.9 km	3:21.80
Industrial & Bristol	9.1 km	2:07.13
Bay Bridge & Seaside	13.4 km	3:43.77
Forest Green	12.0 km	3:52.46
Clubhouse & Lennox	16.0 km	3:26.92

V.9.2. Circuit pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Ironwood Estates	6.8 km	59.98
Campus Way	9.1 km	1:49.15
Highlands	6.9 km	1:11.41
Petersburg	9.1 km	1:31.09
Heritage Heights	12.0 km	1:53:10
Omega	10.4 km	1:38.82
Diamond	14.3 km	2:16.16
Hillcrest Boundary	14.9 km	2:09.73
Circle Rose	10.9 km	1:48.69
Switchback	14.3 km	2:18.49
Hospital Switchback	11.3 km	1:46.92
Dunwich Bay	11.9 km	1:49.60
Boundary	10.4 km	1:24.27
Century Square	6.6 km	59.92
Heritage & Omega	11.4 km	1:39.62
Little Italy	8.1 km	1:19.68
Ironhorse	13.5 km	1:58.07
Waterfront	8.6 km	2:18.48
Gray Point	11.4 km	1:35.88
Omega & Industries	13.7 km	2:00.45
Bay Bridge	12.6 km	1:24.39
Camden Tunnel	12.7 km	1:31.26
Campus Interchange	22.3 km	2:34.66
Country Club	22.3 km	2:28.48
East Park	13.6 km	1:51.70
Oil Refinery	13.6 km	1:50:52
Hastings	28.8 km	3:50.07
Clubhouse	16.7 km	2:07.89

V.9.3. Lap Knockout pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Hickley Field	8.1 km	50.38
Rosewood College	11.9 km	1:27.76
City Center	7.7 km	55.35
Rosewood Drive	16.4 km	1:45.32
Ocean Hills	20.8 km	2:27.44
Bayshore	15.4 km	1:51.13
Fisher Road	14.9 km	1:19.34
Cascade	11.4 km	1:06.89
Hwy 201	15.0 km	1:20.33
Century	16.9 km	1:40.19
Coastal	11.7 km	1:25.69
Rosewood Hillcrest	11.6 km	1:06.56
Dunwich Village	16.7 km	1:35.70
Chancellor Way	15.2 km	1:33.88
Industrial Front	11.6 km	1:15.46
Riverside	28.3 km	2:35.32
College Switchback	15.4 km	1:35.37
Petersburg Crossing	28.6 km	2:19.36
Valley & Hwy 201	16.0 km	1:15.38
Smuggler's Wharf	18.7 km	1:40.55

V.9.4. Drag pályák

Pálya	Hossz	Legjobb idő
Bayshore & Boardwalk	1.4 km	27.15
Heritage & Rosewood	2.7 km	35.19
Harbor & Ocean	1.6 km	26.16
Seaside & Camden	1.3 km	23.62
Union & Rockridge	1.9 km	29.00
Ocean & Harbor	1.7 km	25.96
Riverside & Terrace	1.2 km	20.65
Rosewood & Heritage	2.1 km	33.19
Boardwalk & Bayshore	2.1 km	30.55
Camden & Seaside	2.1 km	32.06
Terrace & Riverside	1.5 km	23.24

V.9.5. Speedtrap pályák

Pálya	Hossz	Össz. sebesség
Diamond & State	5.4 km	939 km/h
Forest & Ironwood	6.3 km	991 km/h
Hwy 4 & Clubhouse	5.8 km	1010 km/h
Seaside & Fisher	4.3 km	828 km/h
Rosewood & Hwy 99	6.2 km	1436 km/h
North Bay & Seaside	4.3 km	765 km/h
Seagate & Horn	7.9 km	1241 km/h
Hollis & Chancellor	10.1 km	1667 km/h
North Bay Cannery	5.9 km	1130 km/h
Dunwich & Bayshore	6.1 km	902 km/h
Rose & Rockridge	9.7 km	1620 km/h
Fisher & Interchange	8.2 km	1417 km/h
Boardwalk	8.2 km	1451 km/h
Hwy 99 & Campus	6.2 km	1489 km/h
North Bay & College	9.9 km	1879 km/h
Country Club	10.5 km	1553 km/h
Fairmont & Clubhouse	9.0 km	1211 km/h
Bond & Riverside	7.3 km	1269 km/h
State & Petersburg	14.2 km	1297 km/h
Terminal & Financial	12.9 km	1160 km/h
Hwy 99	8.1 km	1716 km/h
Green & Fairmont	8.7 km	1267 km/h
Dunwich & Hills	7.0 km	1269 km/h
Petersburg & Hwy 201	8.1 km	998 km/h
Heritage & Warrent	14.3 km	2080 km/h
Masterson & Route 55	11.2 km	1468 km/h
Lennox & Camden	9.2 km	1764 km/h
Industrial & Green	11.0 km	1541 km/h
Union Raw & Seaside	7.7 km	1688 km/h
Ironhorse & Bristol	11.9 km	1893 km/h
Warrent	9.7 km	2663 km/h

VI. fejezet - Need for Speed Carbon

VI.1. Újítások, szereplők, játékmechanizmus

VI.1.1. Újítások

Az új Need for Speed epizód a korábbi várakozásokkal ellentétben szinte teljes egészében az Underground / Most Wanted vonalat viszi tovább, a fejlesztők csak minimális változásokat vezettek be. Maradt tehát a „van egy város, melynek utcáin száguldozhatsz, és közben illegális versenyeken indulhatsz" koncepció, megfűszerezve a Most Wanted-ben bevezetett rendőri jelenléttel, a fejlesztők az egész, már jól bevált receptet a csapatjáték bevezetésével dobták fel. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy társakat vihetsz magaddal a versenyekre, akik a rendeltetésüknek, feladatuknak megfelelően segítenek majd megszerezni az első helyezést. A társak három különböző feladat egyikét hajtják végre akkor, amikor arra a legnagyobb szükségünk van, illetve amikor rendelkezünk a megfelelő mennyiségű „csapat töltettel (Crew Charge)". A játék másik újítása, hogy a helyszínül szolgáló város területeit ellenséges bandák uralják, ezeket a területeket a versenyek megnyerésével vehetjük át tőlük. Kisebb újítás, hogy az autókat a program különböző kategóriákba sorolja, és ez, bár valóban csak kisebb újításnak tűnik, mégis meglehetősen nagy hatással lesz a karrierünkre.

VI.1.2. Szereplők

VI.1.2.1. Nikki
A barátnőd volt egykor, és egy kicsit haragszik rád, mióta leléptél a városból. Szélfogó (Drafter) sofőrként segíti az előrejutásod a karriermód során. Emanuelle Vaugier (Smallville, Monk, Saw II, CSI:NY) személyesíti meg a játékban, ő a Need for Speed Carbon hivatalos arca.

VI.1.2.2. Darius
Egykori üzlettársad, aki minden lehetőséget kihasznál arra, hogy keresztbe tegyen neked. Tahmoh Penikett (Battlestar Galactica, Smallville, Cold Squad) személyesíti meg.

VI.1.2.3. Sgt. Cross
Rockport hírhedt zsernyákja beállt fejvadásznak, csak hogy rád vadászhasson. Dean McKenzie (The X Files, Millenium, Cold Squad, Monk) személyesíti meg, csak úgy, mint a Most Wantedban.

VI.1.2.4. Kenji
A Bushido csapat vezetője. Ken Kirby (She's the Man) személyesíti meg.

VI.1.2.5. Wolf
A T.F.K. csapat vezetője. Shaw Madson (The Skulls, Battlestar Galactica) személyesíti meg.

VI.1.2.6. Angie
A 21st Street csapat vezetője. Danielle Kremeniuk (The 4400) személyesíti meg.

VI.1.2.7. Sal
Útkeresőként (Scout) csatlakozik hozzád, miután megszereztél két területet. Elias Toufexis (Smallville, Stargate: Atlantis) személyesíti meg.

VI.1.2.8. Yumi
Újabb útkereső, akkor csatlakozik hozzád, miután sikerül legyőzni Kenjit. Melody személyesíti meg.

VI.1.2.9. Neville
Blokkoló (Blocker), a játék kezdetén csatlakozik a csapatodhoz. Chris Gauthier (Cold Squad, Smallville, Stargate: Atlantis) személyesíti meg.

VI.1.2.10. Colin
Szélfogó, akkor csatlakozik hozzád, miután sikerül legyőzni Wolfot. Steve Lawlor (Stargate SG1, Smallville) személyesíti meg.

VI.1.2.11. Samson
Blokkoló, akkor csatlakozik hozzád, miután sikerül legyőzni Angiet. Noah Danby (Stargate SG1, Smallville, The 4400) személyesíti meg.

VI.1.3. A város, ellenfelek, csapatod, térkép- és GPS használat

VI.1.3.1. A város
A játék kezdetén nincsen területed. Palmont City négy városrészét a Stacked Deck, Bushido, 21st Street, vagy éppen a T.F.K. csapat birtokolja. A többi csapatnak nem igazán van területe, vagy csak olyan, amit hamarosan el fog veszíteni, illetve éppen harcolnak egy-egy területért. Két versenyt kell megnyerned egy területen ahhoz, hogy azt megszerezhesd. Amint megszerezted egy terület kisebb részét, a területet uraló banda főnöke megkeres téged. Ezután meg kell verned egy városi versenyen, és egy kanyon versenyen is, ha ez sikerül, tied a terület, és nem kell többet foglalkoznod a területen amúgy előforduló folyamatos kihívásokkal, és a rendőrök egyre erősödő jelenlétével. A különféle csapatok különféle kategóriájú autó típusokkal versenyeznek, Fortuna csapatai Egzotikum, Kempton csapatai Izomautó, Downtown csapatai Tuning kategóriájú járgányokkal nyomulnak. Hogy melyik városrészben kezdesz, attól függ, hogy a játék kezdetén milyen kategóriájú autót választasz. Egyedül Silvertonba nem kerülhetsz, ez lesz ugyanis a végső összecsapás helyszíne. Az alacsonyabb szintű területek főnökei Tier 2 szintű, a Silverton főnökei Tier 3 szintű járgányokkal száguldoznak.

A területeknél még az úgynevezett „Zone Heat" jellemzőt érdemes megemlíteni, minél többet versenyzel egy adott területen, annál magasabb lesz a Zone Heat értéke, és annál többször megjelennek majd a rendőrök, hogy megkeserítsék az életed.

VI.1.3.1.1. Fortuna
Ezt a városrészt a T.F.K. csapat birtokolja, így, ha Egzotikum járgányt választasz a játék elején, itt fogod elkezdeni a karriered. A városrész öt kerületből áll, ezek: Palmont University, Hills Boroughs, Ocean View, South Fortuna, és Fortuna Heights. Az egyetem, és a külvárosi stílusú területek határozzák meg a környék hangulatát.

VI.1.3.1.2. Dowtown
Ezt a városrészt a Bushido csapat uralja, ha Tuning járgányt választasz a játék kezdetén, akkor a belvárosban kezded meg a karrieredet. A városrész kerületei: Old Quarter, Mason District, Billings District, Kings Park, Historic Chinatown. A belvárosi hangulatot a kínai negyed, és a parkos részek teszik változatossá.

VI.1.3.1.3. Kempton
Kempton a 21st Street banda kezén van, ha itt akarod megkezdeni pályafutásod, akkor Izomautó járgányt válassz a játék kezdetén. Öt terület, Morgan Beach, The Projects, Eskuri Plaza, Kempton Holdings, Newport Industrial Park alkotja a tengerparti, és ipari területek érdekes elegyét alkotó területet.

VI.1.3.1.4. Silverton
A legkeményebb banda, a Stacked Deck lesz az ellenfél a végső össze-

csapás során. Ide csak a többi terület megszerzése után juthatsz el, ebből a szempontból tehát mindegy, hogy milyen járgányt választasz a kezdetekkor. A szokásostól eltérően hat kerület található itt, ezek: Diamond Hills, Starlight Strip, Shady Pine, Silverton Refinery, Neon Mile, Infinity Park, Canmore Downs. A leglátványosabb, legcsillogóbb, és legnagyobb városrész, számtalan izzasztó verseny helyszíne lesz.

VI.1.3.2. Ellenfelek

A játékban négy fő csapat tagjaival kell összemérni a tudásod, ezek: Bushido, 21st Street, T.F.K., és Stacked Deck. A város nagy részét ők uralják. Mellettük kisebb csapatok is szóhoz jutnak, olyanok, mint a Black Hearts és a Los Colibres. Ezek a kisebb csapatok általában egy kisebb területet uralnak, soha sem egy egész városrészt. Miután megszereztél egy-egy területet, ezek a csapatok, illetve a csapat tagjai fogják támadni a területeidet, egész addig, míg meg nem szerzed az egész városrészt. Ha nem állsz ki ellenük, elveszíted a területeidet. A terület megvédéséért folytatott küzdelmek általában már egyszer végigjátszott versenyek, minimális módosításokkal. Ahogy a nagy csapatok, ők is egy megadott kategóriájú járgányt használnak.

Ellenséges Csapat	Autó típus
Bushido	Tuning
21st Street	Izomautó
T.F.K.	Egzotikum
Stacked Deck	Vegyes
Los Colibres	Izomautó
Scorpions	Tuning
Inferno	Izomautó
Kings	Vegyes
Rotor 4	Tuning
Black Hearts	Egzotikum

A játék kezdetén minden csapat ural kisebb-nagyobb területeket, a játék előre haladtával a nagyok kiszorítják a kicsiket. A feladatod, hogy szétcsapj a sok csapat között, és átvedd az összes városrészt. A nagyobb csapatokkal kell összecsapnod alapvetően, és közben meg kell védened a megszerzett területeket a kicsiktől.

VI.1.3.3. A csapatod

Lehet, hogy a játék elején rosszul érzed majd magad amiatt, hogy a többi csapatnak sokkal tagja van, de a játék előre haladtával egyre többen csatlakoznak majd a te csapatodhoz is. Összesen hat ember szeretne csatlakozni hozzád, mindegyik egyedi tulajdonságokkal, stílussal rendelkezik. A csapattársak az általuk nyújtandó segítség szerint lehetnek Útkereső (Scout), Szélfogó (Drafter), és Blokkoló (Blocker) stílusúak. A Blokkolók szimplán megállítják, vagy kipörgetik az előtted haladó ellenfelek autóit. A Szélfogók közvetlenül előtted haladva segítenek még nagyobb sebességet elérni, míg az Útkeresők megmutatják, hogy a pályán haladva hol tudsz levágásokat, rövidítéseket felhasználni az előny megszerzésének érdekében. A karrier szempontjából háromféle segítséget nyújthatnak ezen felül csapattársaid, lehetnek fixerek (Fixers), mechanikok (Mechanics) és fabrikátorok (Fabricators). A Mechanics segíthet olcsóbban hozzájutni autóalkatrészekhez, a Fixerek segítenek alacsonyan tartani a Zone Heat értéket, és extra pénzjutalomhoz is hozzájuthatsz a segítségükkel. A Fabricators Autosculpt alkatrészeket nyitnak meg számodra, melyeket a járgányaid fejlesztéséhez használhatsz fel.

VI.1.3.4. Térkép

Ha úgy tartja kedvünk, akkor száguldozhatunk Palmont City - egymás után megnyíló - területein. Érdemes ezt a módszert választani, ha csupán a garázsunkból választjuk ki a különféle versenyeket, akkor nagy élményről maradunk le. Ha kigurulunk az utcára, és nem szeretnénk eltévedni, akkor használni kell a játék térkép rendszerét.
A térképre lépve láthatjuk a már megnyitott kerületeket, és azt is, hogy melyik területet mely banda uralja éppen.

VI.1.3.5. GPS használat

A GPS szervesen kapcsolódik a térképhez, használata nagyban megkönnyíti a városban történő tájékozódást. A térképen kijelölhetjük azt a boltot, vagy verseny helyszínt, ahova el szeretnénk jutni, ezzel aktiváljuk a GPS-t, azaz a helymeghatározó rendszert. Ha kilépünk a térképről, egy nyíl jelenik meg a képernyő közepén, és folyamatosan jelzi, hogy merre kell mennünk. Így nem kell a képernyő bal alsó sarkában található minitérképet figyelni, és könnyedén, gyorsan tudunk eljutni a célpontunkhoz. A GPS rendszer csak az úton haladva használható, ha legurulunk az útról, a vevő nem találja a műhold jelét, és ekkor egy hibaüzenet jelenik meg a képernyőn. Ekkor csak vissza kell gurulnunk az útra, és máris újra megjelenik a nyíl, ami a célpontunk felé vezető irányt mutatja.

VI.1.3.6. SMS / telefon rendszer

A fontos üzeneteket, tudnivalókat, információkat a játékba épített SMS rendszer segítségével olvashatjuk el. A beérkező üzeneteket két kategóriára osztva olvashatjuk, ezek a „Hang" (tehát hang üzenetek) és a „Szöveg" (azaz szöveges üzenetek).

VI.1.4. Nitro és Speedbreaker

VI.1.4.1. Nitro

A játék során beszerezhetünk nitró feltöltőt, melyet aztán tovább is fejleszthetünk. A nitró segítségével plusz sebességre tehetünk szert gyorsan, erre akkor van főleg szükség, ha hibázunk verseny közben, vagy gyorsan meg kell pattanni a rendőrök elől. Akkor is jól jöhet, ha „speedtrap" módban versenyzünk, és minél gyorsabb sebességgel kell áthaladnunk a traffipax által mért ponton. A nitró mennyiségét a sebességmérő alján megjelenő kijelző mutatja. Ha a nitrónk elfogyna, nem kell mást tennünk, csak kezdjünk száguldozni, így a nitrónk szép lassan feltöltődik, és máris újra használhatjuk.

VI.1.4.2. Speedbreaker

A speedbreaker kellemes újítás az NFS sorozat életében. Ha használjuk, akkor a külvilág és az autónk mozgása is lelassul, de szerencsére nem ugyanakkora mértékben, ennek köszönhetően hatékonyan tudjuk

Tag neve	Stílusa	Szerepe a garázsban	Haszna versenyzéskor	Haszna karrier szempontból
Neville	Blokkoló	Fixer	Versenyzéskor Zone Heat nem növekszik	Győzelmenként plusz 200$
Sal	Útkereső	Fabricator	Versenyzés után Zone Heat értéke csökken	Autosculpt alkatrészeket (Hood, Body Kit és Roof Scoop) nyit meg
Colin	Szélfogó	Fabricator	Draftinghoz nagyobb terület áll rendelkezésre	Autosculpt alkatrészeket (Wheel, Chop Top, Spoiler, Exhaust) nyit meg
Samson	Blokkoló	Fixer	Győzelmenként 10% pénzbeli bonusz	Az általad irányított Zónák kevésbé keltik fel a rendőrök érdeklődését
Yumi	Útkereső	Mechanic	25%-kal erősebb NOS	10% engedmény Performance alkatrészek árából
Nikki	Szélfogó	-	50%-kal erősebb NOS és hosszabb Speadbreaker	10% engedmény minden autó vásárláskor

irányítani járgányunkat, és így megúszhatunk egy-egy elkerülhetetlennek tűnő balesetet, illetve kikerülhetünk egy hirtelen megjelenő útzárat. Minden autón található speedbreaker már a játék megkezdésekor is, és ahogy haladunk előre, úgy egyre hosszabb ideig tudjuk kihasználni ezt a trükköt.

VI.1.5. Rendőrök, üldözés, rejtekhelyek
A Most Wantedban tapasztaltakhoz hasonlóan ebben az epizódban is szabadon járkálhatunk egy meglehetősen nagy városban, és így bárhol összefuthatunk a rendőrökkel, akkor is, ha éppen nem versenyzünk. Másrészt előfordulhat, hogy verseny közben futunk össze velük, és ha megnyerjük a futamot, utána kénytelenek leszünk tovább menekülni a rendőrök elől. Amint megkezdődik az üldözés, a térképen csak a menedékhely (pursuit breaker) helyszíneket jelölő piros háromszögeket látjuk. Ezeken a helyszíneken előre felépített szituációkat tudunk kihasználni ahhoz, hogy a rendőröket lerázhassuk. Ilyen szituáció lehet például az, hogy egy benzinkúthoz hajtva az felrobban, és ez a váratlan esemény megállítja a rendőröket. El is bújhatunk a rendőrök elől, erre a sikátorok, felüljáró alatti területek a legalkalmasabbak.

Ha a rendőrök elkapnak, akkor választhatunk, hogy pénzben fizetjük ki a büntetést, vagy valamelyik autónkat adjuk át tartós megőrzésre.

A területeken minden egyes versennyel emelkedik a Zone Heat értéke, tehát egyre több rendőrrel számolhatunk, egészen addig, amíg az adott városrészt nem vesszük át teljesen ellenfeleinktől.

VI.2. Menük ismertetése

VI.2.1. Karriermód (Carrier mode)
Innen indíthatsz új karriert, folytathatsz megkezdett karriert, vagy elmentheted az éppen zajló karriert.

VI.2.2. Autóim (My Cars)
A már megszerzett autóidat a kedved szerint teljesen ingyen alakíthatod. Persze ezeket az autókat nem használhatod fel a karrier módban.

VI.2.3. Kihívássorozat (Challenge Series)
A kihívássorozatban minden játékmódhoz tartozik egy Bronz, Ezüst, és Arany fokozat. Különböző játékmódokat kell teljesítened, előre meghatározott autókkal. A cél, hogy eljuss az Arany fokozatig, és azt teljesítve egy új tuning cuccot kapsz.

VI.2.4. Gyors verseny (Quick Race)
Gyors versenyek indítása.

VI.2.5. Egyedi verseny (Custom Match)
Egyedileg összeállított verseny indítása többjátékos módban.

VI.2.6. Jutalomkártya (Reward Cards)
A „Jutalomkártya" menüpontban újabb tuningcuccokat szerezhetsz autód számára, illetve új autókat nyithatsz meg vele. A „Jutalomkártyák"-nál a megadott feltételek teljesítésével juthatsz hozzájuk. Ezek a feltételek le vannak írva az egyes kártyáknál és általában „Szabad kószálás" közben érheted el őket.

VI.2.7. Statisztika (Statistics)
A főmenüből érhető el a statisztika menüpont, melyen belül részletes statisztikát kaphatunk a játékon belüli tevékenységeinkről.

VI.2.7.1. Toplista és Online játékos statisztikák
Az első két almenüben az interneten keresztül indított multiplayer játékokban nyújtott teljesítményünkről kaphatunk információkat. Ahhoz, hogy csatlakozni tudjunk a multiplayer módokhoz, regisztrálni kell magunkat az „EA Nation" szolgáltatáshoz. A statisztikák eléréséhez is be kell lépnünk.

VI.2.7.2. Verseny
A játék összes pályájával kapcsolatos legfontosabb információkat – legjobb elért idő, legjobb köridő, legmagasabb elért sebesség, hányszor játszottuk - találhatjuk meg itt.

VI.2.7.3. Játékmenet
A játékmenettel kapcsolatos részletes statisztika. Itt megtudhatjuk, hány százalékát teljesítettük a játéknak, a karriermódnak, hány kihívás sorozat versenyt nyertünk meg, hány karrier versenyt nyertünk meg, mennyi pénzt kerestünk, hány kocsit vettünk meg, adtunk el, stb.

VI.2.7.4. Üldözés
Az üldözésekkel kapcsolatos statisztikák. Megtudhatjuk, hányszor vettek üldözőbe minket, hányszor sikerült meglépni, mennyi volt a legrövidebb és leghosszabb üldözés ideje, stb.

VI.3. HUD - a kijelző

Hogy sikeresen szerepeljünk a versenyek, és a különböző feladatok teljesítése során, nem árt tisztában lenni azzal, hogy mit is jelentenek a képernyőn megjelenő kijelzők. Attól függően, hogy csak felfedezzük a várost, vagy valamilyen versenymódban indulunk, a kijelzőn megjelenő információk változnak.

VI.3.1. A kijelző Szabad kószálás (Free Roam) módban
Ha csak szimplán az utcát járjuk, akkor a kijelző a következőképpen alakul. A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a minitérképet, melyen egy pár száz méteres körön belül található utcákat, kihívható autókat, verseny helyszíneket, és boltokat láthatjuk. Mellette található egy kis tűz ikon, és egy szám, ezek megmutatják, hogy egytől ötig terjedő skálán mennyire menő a kocsink. A jobb alsó sarokban található a sebesség- és fordulatszámmérő, mely a nitró-feltöltő, és a speedbreaker megszerzésével kiegészül egy-egy kijelzővel. A képernyő felső részén, középen található a visszapillantó (belső nézetben), alatta a rendőrségi jelenlétet jelző radar. A két ledsor zölden világítva jelzi, ha közeledünk a rendőrökhöz. A ledsorok között egy kis nyíl található, ez megmutatja, hogy milyen irányba van tőlünk a rendőrautó. A visszapillantótól kicsit lejjebb, a képernyő bal oldalán látható az SMS / telefon rendszer kijelzője. Ha szöveges- vagy hangüzenetünk érkezett, akkor a kijelzőhöz tartozó nyilak mellett megjelenik egy kis levél ikon. Ha aktiváljuk a GPS rendszert, akkor a visszapillantó alatt megjelenik egy ezüstszínű nyíl, ez jelzi, hogy merre kell haladnunk, ha a kijelölt célpontot a legrövidebb úton szeretnénk elérni.

VI.3.2. A kijelző felépítése üldözés közben
Üldözés közben a tükör mellett a jobb felső sarokban, illetve a képernyő alján középen megjelenik két újabb kijelző. A felsőn azt láthatjuk, hogy mennyi ideje tart az üldözés, és hogy mennyi vérdíjat tűztek ki ránk. Az alsó kijelzőn egy folyamatosan változó csík jelzi, hogy mennyire sikerült elhúznunk a rendőröktől (ilyenkor jobbra mozdul a csík), vagy hogy éppen mennyire állunk közel ahhoz, hogy elkapjanak minket (ilyenkor balra mozdul a csík). A kijelző feletti területen három rendőrautó ikon, és egy-egy szám látható. A bal oldalon található ikon és szám jelzi, hogy hány rendőrautónak ütköztünk, a jobb oldalon található

pedig azt, hogy hány autót tettünk mozgásképtelenné. A középső jelzi, hogy hány rendőrautó vesz részt az üldözésünkben. A csík alatt megjelenő időmérő mutatja meg, hogy mennyi idő múlva érkezik az üldözésünkbe bevont erősítés. A sebességmérő fölött megjelenő számok azt jelzik, hogy mennyibe került adott pillanatig az üldözésünk az államnak.

VI.3.3. A kijelző Körverseny (Circuit), Sprint (Sprint) versenymódban

A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a minitérképet, melyen egy pár száz méteres körön belül található utcákat láthatjuk, fehér csík jelzi a versenyhez kiválasztott útvonalat. A jobb alsó sarokban található a sebesség- és fordulatszámmérő, mely a nitró-feltöltő, és speedbreaker megszerzésével kiegészül egy-egy kijelzővel. A képernyő felső részén, középen található a visszapillantó (belső nézetben), mellette látható, hogy hány ellenfelünk van, hányadik helyen tartózkodunk éppen, hány körös a verseny, abból mennyit tettünk meg eddig. A körök száma alatti kijelzőn azt követhetjük nyomon, hogy a többiekhez képest mennyivel húztunk el, vagy mennyire vagyunk lemaradva.

VI.3.4. A kijelző Traffipax (Speedtrap) versenymódban

Ebben a játékmódban pontosan ugyanaz a kijelző rendszer jelenik meg, mint a Körverseny vagy Sprint módban, két különbséggel. A térképen nem csak az útvonalat látjuk, de azt is, hogy a rendőrök hol helyeztek el traffipaxot. Amint áthaladunk egy ilyen ponton, a képernyő közepén látjuk, hogy milyen sebességgel haladtunk át, és ez az érték aztán megjelenik a jobb felső sarokban található kijelzőn is. A további mért pontokon elért sebességünk innentől kezdve automatikusan hozzáadódik az előzőhöz.

V.3.5. A kijelző Kanyon (Canyon) versenymódban

A szokásos kijelzők mellett a képernyő jobb felső részén megjelenik egy 5 részre osztott indikátor, ami azt jelzi, hogy hány méterre tudtuk megközelíteni az ellenfelünket. Ha közel érünk az ellenfelünkhöz, akkor kék színre vált a kijelző, ha távolabb vagyunk tőlük, akkor zöldre.

VI.4. Autók

VI.4.1. A Need for Speed: Carbon játékban szereplő autók

A sorozat életében először az autók kategóriákra osztva találhatók meg a játékban. Az ellenséges csapatok tagjai mindig ugyanabba a kategóriába tartozó autóval versenyeznek, és így az általuk birtokolt területen az adott kategóriájú autók fognak dominálni. A játék elején választhatunk, hogy milyen kategóriájú autót választunk a kezdéshez, ez a döntésünk arra is hatással lesz, hogy melyik városrészben kezdjük meg a karrierünket.

Egzotikum autók:
A legjobban kezelhető, legjobban gyorsuló, legmagasabb sebesség elérésére képes járgányok, de ennek természetesen meg is kell fizetni az árát.

Izomautók:
Nagyon jól gyorsuló, de kevésbé jól irányítható járgányok, aránylag olcsóbban juthatunk hozzájuk. A többségének a végsebessége sem a legjobb.

Tuning autók:
Aránylag gyengébb gyorsulással és végsebességgel rendelkező autók, de nagyon jól vezethetőek, és aránylag olcsóbbak társaiknál.

VI.4.1.1. Egzotikum autók

VI.4.1.1.1. Alfa Romeo Brera

A valóságban:
Eredetileg a 2002-es Genfi Autó Szalonra tervezte meg Giorgetto Giugiaro (Italdesign Giugiaro), az olasz gyártó végül 2005-ben hozta ki coupé és cabriolet formában. V8-as motor és FF elosztás jellemzi.
A játékban:
Közepes szintű kezdő autó, mely második végigjátszásra, érdekességképpen ajánlott inkább, a „semmiben sem igazán jó" adottsága miatt.

VI.4.1.1.2. Aston Martin DB9

A valóságban:
Az 1994-ben bemutatott DB7-es utáni első új DB modell. Mivel V12-es motorral szerelték, nem szerették volna, hogy a DB8-as név miatt a vevők azt higgyék, hogy V8-as motor van az autóba építve, ezért döntöttek aztán a DB9 név mellett. A DB név a cég egykori tulajdonosának, David Brown nevének rövidítése. A DB9-est Ian Callum és Henrik Fisker tervezte, 2004-ben dobták piacra. Ez volt az első modell, amit a Gaydon nevű városban található Aston Martin gyárban szereltek össze. A tervek szerint évente ötezer darabot szeretnének eladni a DB9-ből, pontosan annyit, mint amennyit a nagy riválisok, a Ferrari és a Porsche ad el a hasonló kategóriájú modelljeiből.

A játékban:
2. szintű egzotikum a játékban. Nem érződik benne az a brutális erő, amit elvárnánk tőle. A borsos ára miatt amúgy sem érdemes megvásárolni, inkább ajánlott a versenyekhez egy olcsó tuning autót venni.

VI.4.1.1.3. Audi R8 LE MANS Quattro

A valóságban:
Az Audi még 2005-ben bejelentette, hogy a versenypályákon jelentős sikereket elért R8-as verseny típus nevét felhasználva egy új utcai autót dob a piacra 2007-ben. Az Audi R8 be is mutatkozott a Párizsi Autókiállításon 2006. szeptember 30-án. Az alapja (főleg kinézetre) azonban a 2003-ban a Genfi Autószalonon tündöklő Audi Le Mans Quattro koncepcióautó volt, mely már akkor is sokakat lenyűgözött, és mostanára valósággá vált.

A játékban:
A „főgonosz" autója, ami egyben a legjobb autó a játékban. Miután elnyered Dariustól, minden tulajdonsága szinte a maximumon lesz. Jó sofőrrel verhetetlen darab.

VI.4.1.1.4. BMW M3 GTR

A valóságban:
A BMW M3 a sportváltozata a BMW Motorsport népszerű 3-as szériájú autóinak. Az első M3-asok az 1986-os E3-as autók alapján készültek.

A játékban:
Elég nehezen megszerezhető autó, de ennek megfelelően a tulajdonságai egész jók, főleg némi tuning után. BMW mániákusoknak kihagyhatatlan darab ez a kis járgány.

VI.4.1.1.5. Ford GT

A valóságban:
A Ford GT egy koncepció autónak indult, aminek a fődizájnere Camillo Pardo volt, a Ford „Élő Legendák" részlegének vezetője. Pardo-nak J May segített a tervezésben, és alapul az 1960-as Ford GT40-eket vették, emiatt a Gt-t sokszor összetévesztik a GT40-nel.

A játékban:
Nikkie ez az ízig vérig egzotikum járgány, mely egyben az egyik leggyorsabb autó is a játékban. Nem sok hiányzik, hogy minden szempontból a legjobb legyen, ezért ajánlatos befektetni egybe, ha már elég sok pénzt sikerült összegyűjteni.

VI.4.1.1.6. Lamborghini Gallardo
A valóságban:
A Gallardo afféle „belépő színű" szuperautó, teljesítményét tekintve gyengébb, mint a Murciélago, de egyúttal jóval olcsóbb is. Ez az első olyan modell, amit az új Lamborghini V10-es motorral szereltek fel. Két év alatt több mint 3000 példányt gyártottak belőle, ezzel megdöntve a Diablo 2903 példánnyal felállított rekordját. A Gallardo-t a Ferrari 360 Modena ellenfelének szánják, a nevét egy híres spanyol harci bika faj után kapta. Alacsony sebesség mellett könnyebben, élvezetesebben vezethető, mint a Murciélago. Hat sebességes kézi váltóval, illetve hat sebességes elektro-hidraulikus automata váltóval - melynek neve E-Gear - szerelt változatot készítenek.

A játékban:
Az első megszerezhető Lamborghini. Csak a márka szerelmeseinek ajánlom, ugyanis borsos áron lehet megszerezni, és a Murciélagohoz képest messze nem ugyanazt a teljesítményt kapjuk a pénzünkért.

VI.4.1.1.7. Lamborghini Murciélage
A valóságban:
A Diablo sikerére alapozva Luc Donckerwolke, az Automobili Lamborghini S.p.A. mérnöke megtervezte a Murciélago-t, amely egy kétajtós, kétüléses szörnyeteg, és amely egy személyben passzol a GT és „supercar" kategóriába is. A Murciélago-t meghajtásáért egy 6,2 literes V12-es motor a felelős, és hogy a menettulajdonságai még jobbak legyenek, az első spoiler 70 fokban dönthető, a visszapillantók belesimulnak az autó karosszériájába, hogy az aerodinamikai jellemzői is még kedvezőbbek legyenek. A nevét egy bika után kapta, aki 1879-ben 24 szúrást is túlélt, majd ezután egy híres tenyésztőhöz került, aki egy igazán kemény, harcos vérvonalat nevelt ki a segítségével. Az autó szerepelt a Batman Begins-ben, érdekesség, hogy a Murciélago szó spanyolul denevért jelent. 2004-ben jelent meg az autó nyitható tetejű változata.

A játékban:
Az egyik legjobb, és leggyorsabb autó a játékban. Ajánlatos ezzel menni a keményfiúk ellen, az már csak hab a tortán, hogy a legdögösebb járgány is egyben.

VI.4.1.1.8. Lamborghini Murciélage LP640
A valóságban:
Az LP640-es változatot a 2006. márciusában megtartott Genfi Autó Szalon során mutatták be, a Murciélage coupé afféle ráncfelvarrott változataként. A 6.5 literes motorja 640 lóerős, a járgány több kisebb külső és belső változtatáson is átesett az erőmű fejlesztése mellett. Jelenleg baráti 350.000 dolláros áron juthat hozzá az a néhány szerencsés, aki többet keres havonta, mint a kis országunk éves költségvetése.

A játékban:
Egy jutalomkártyával megszerezhető autó. A tulajdonságai szinte teljesen megegyeznek az előző változattal. Gyűjtőknek kötelező.

VI.4.1.1.9. Lotus Elise 111R
A valóságban:
A Lotus Elise fejlesztését 1994 elején kezdték meg, 1995 szeptemberében kezdték meg a forgalmazását. A modell a nevét az angol cég vezetőjének unokája, Elisa után kapta. Az ára 43000 font volt, a tervezésnél a „könnyű súly egyenlő teljesítmény" alapelvet követték. Max David, egy londoni mérnök fejlesztette ki a modell karosszériáját, sikerült a súlyt 680 kilogramm alá csökkenteni. Csak viszonyításként érdemes megemlíteni a Porsche Boxter-t, amelynek súlya 1250 kilogramm. A súlynak köszönhetően egy aránylag gyenge, 120 lóerős motor is elég volt ahhoz, hogy az Elise igazán fürge legyen, de emellett az üzemanyag-felhasználást tekintve is kiemelkedő teljesítményű legyen.
A játékban:
Ugye senkinek sem kell bemutatni a Lotus eme csodáját? Igaz a játékban csak 2. szintű egzotikumként szerepel, de mindenképp érdemes beszerezni egyet.

VI.4.1.1.10. Lotus Europa
A valóságban:
A típus 1966 és 1975 között épült és volt aktívan forgalomban. Az első utcai autók között volt, amiben középmotort és hátsókerék meghajtást alkalmaztak, és egyben az első megfizethető darab is volt ebben a kategóriában, ami tömeggyártásra is került. A tervezése jól követi Colin Chapman minimalista filozófiáját: "Egyszerűsíts, majd könnyíts!".
A 2006-ban teljesen felújított design-nal, Europa S néven szedte elő a Lotus.

A játékban:
Hasonlóan jól vezethető, és átlagosan jó járgány, mint a Lotus Elise, de semmi kiemelkedőre sem szabad számítani vele kapcsolatban.

VI.4.1.1.11. Mercedes CLK-500
A valóságban:
A CLK a Mercedes közepes méretű, elsőkerék meghajtású luxus modelleket felvonultató sorozata, melynek tagjai közt coupe és lenyitható tetejű autók is megtalálhatók. Ebbe a sorozatba tartoznak olyan modellek, mint a CLK320, a Hot Pursuit 2-ben már megismert CLK55 AMG, és a Most Wanted-ban kipróbálható CLK500. Ezt a modellt 5 literes V8-as motorral, és hét sebességes automata váltóval szerelték fel.

A játékban:
Ezt az utcán is egyre sűrűbben látott autót teljesen felesleges megvenni. Csak azoknak ajánlom, akik szeretnének egy ilyet, mert erősen irigylik a CLK-500-zal rendelkező civileket.

VI.4.1.1.12. Mercedes SL65AMG
A valóságban:
A Mercedes SL széria kocsijai igazi luxusautók. Az első SL (ami egyébként az angol Sport Light és a német Sport Leicht rövidítése), az SL300-as 1954-ben jelent meg, az SL65 pedig a széria legújabb darabja, ami 2005-ben jelent meg.

A játékban:
Egy újabb Mercedes a Carbon porondon. Mercedes fanoknak érdemes befektetni egybe, amúgy fölösleges, hiszen ott az SLR Mclaren ehelyett.

VI.4.1.1.13. Mercedes SLR Mclaren
A valóságban:
Az SLR Mclaren egyben sport- és szuperautó kategóriájú modell, a Daimler Chrysler és a Mclaren gyárak közösen tervezték, és gyártják. Az összeszerelését Anglia Woking városában található Mclaren Technology Center-ben végzik. Az SLR a „Sport, Light, Racing" szavak rövidítése. Borzalmasan drága, az alapmodell ára 400000 angol font.

A játékban:
Nem csak az angol ár borzalmasan drága, de a játékban is az egyik leg-

drágább verda. Azonban nem hiába, hiszen a „főgonoszok" ellen igen hatásos tud lenni, ez a rendkívül jó tulajdonságokkal rendelkező autó.

VI.4.1.1.14. Porsche Carrera GT

A valóságban:
A Carrera GT fejlesztését 2000-ben kezdték el, a 911 GT1 modell továbbfejlesztéseként. Egy példányt legyártottak belőle, és bemutatták a 2000-es Genfi Motor Show során, főleg, hogy felkeltsék az érdeklődést, és persze, hogy emellett minél nagyobb figyelmet vonzzanak a Porsche modellekre. A gyártást nem kezdték meg, a cég vezetése nem akarta a Cayenne fejlesztéséhez, és összeszereléséhez beosztott erőket megosztani, emiatt aztán végül csak 2004-ben, a játék megjelenése után két évvel dobták piacra az első példányokat, egyenként 440000 dolláros áron. Eredetileg 1500 darabot gyártottak volna belőle, de a légzsákokra vonatkozó amerikai rendelkezések megváltozása miatt hamarabb leállították a gyártást, így nagyjából összesen 1250 példány készült el. Ennek több mint felét az Egyesült Államokban értékesítették.

A játékban:
A legjobb Porsche a játékban szereplő modellek közül, és szintén jutalomkártyával nyithatjuk ki. Aki szeret Porscheval száguldozni, annak tuti befektetés.

VI.4.1.1.15. Porsche Cayman S

A valóságban:
A Cayman a Porsche Boxter alapjaira épült, de erősebb, flat-6 motorral szerelték fel. A nagyobb teljesítmény és a keményebb felfüggesztés miatt sportosabb, erősebb modell, mint a Boxter. A Cayman tervezése, fejlesztése két évig tartott, a modellt 2006-ban dobták piacra. A Cayman S teljesítményben nem marad el a 911 Carrera-tól, és mivel jóval olcsóbb, ezért sokan ezt a modellt választják.

A játékban:
Egy 2. szintű verda, mely szintugráskor igen jól jöhet, ha egzotikummal kezdtél. Ekkor be kell szerezni egyet, a versenyek könnyed első helyéért.

VI.4.1.1.16. Porsche 911 GT3 RS

A valóságban:
A Porsche 911 GT3 RS a Porsche 2003 óta gyártott csúcsteljesítményű sportautója. Sokszor összekeverik a közúti forgalomban nem használható sportautóval, a 2001-es Porsche 911 GT3-RS-sel, ami a 2000-es Porsche 911 GT3-R alapján készült.

A játékban:
Mint általában minden NFS játékban, a Carbonban is jól vezethető, jó vezetéselménnyel szolgáló járgány. Gyors, kezes, végsebességben persze nem kiemelkedő, de nem is ezt várjuk el tőle.

VI.4.1.1.17. Porsche 911 Turbo S

A valóságban:
A 911-es hihetetlen sikerként vonult be az autó történelembe, az első modellek gyártását 1964-ben kezdték, a boxer motorral felszerelt modell ugyan számtalan átalakításon esett át az évek során, de ettől függetlenül a fő irányvonalak nem változtak a mai napig sem. A huszadik század legfontosabb modelljeinek listáján az ötödik helyen szerepel, csak a Ford T Model, a Mini, a Citroën DS és a Volkswagen Beetle előzik meg. Az első turbóval felszerelt sorozatot 1975-ben mutatták be.

A játékban:
Porsche rajongóknak mindenképpen ajánlott járgány, másoknak nem feltétlenül ajánljuk a megvásárlását.

VI.4.1.2. Izomautók

VI.4.1.2.1. Chevy Camaro SS

A valóságban:
A Chevrolet Camaro a General Motor Chevrolet részlegének közkedvelt észak-amerikai autója 1966-ból, amit direkt a Ford Mustang konkurensének építettek a Pontiac Firebird fő összetevőiből. Az SS (Super Sport) a Camaro-k sportosabb változata.

A játékban:
Az izomautók „alapegysége". Ha izomautóval kezded, őt kapod meg legelőször. Mondanom sem kell, nagyon nehéz az irányítása, és ezt nehezen kompenzálja a kellemes gyorsulása. Csak profiknak.

VI.4.1.2.2. Chevy Camaro Concept

A valóságban:
A Chevrolet SS egy koncepció autó a General Motors Chevrolet részlegétől, amit a 2003-as Észak Amerikai Nemzetközi Autó Show-n mutattak be. Az SS a Super Sports rövidítése, ezzel is jelezve, hogy az autót a régi Chevroletek (Camaro, Chevelle) modern változatának szánják.

A játékban:
Az izomautók között nem túl kiemelkedő, érdekességként érdemes kipróbálni, hiszen egy koncepció autóról van szó, de egyébként érdemes más modellt választani helyette.

VI.4.1.2.3. Chevy Chevelle SS 454

A valóságban:
A Chevrolet Chevelle 1964-ben debütált a Chevrolet közepes méretű autójaként, ami végül a General Motors egyik legsikeresebb típusává vált. Az SS (Super Sport) a Chevelle-ek sportosabb változata.

A játékban:
Teljesen átlagos képességű járgány, megvásárlása csak a márka megszállottainak ajánlott.

VI.4.1.2.4. Chevy Corvette Z-06

A valóságban:
A Corvette volt a Chevrolet - és egyben Amerika - első sportautója, 1953-ban kezdték meg a modell gyártását. A General Motors készítette egy Bowling Green nevű városban, Kentuckyban, az Egyesült Államokban. A régebbi modelleket sok kritika érte, az európai sportautóknál megszokott szolgáltatásokat, minőséget kérték számon, az újabb modelleknél már számtalan fejlesztést végrehajtottak, ennek eredményeképpen sikerült igazán kiemelkedő sportautókat létrehozni. A 2001-ben debütált Z06-os modell felemás kritikákat kapott, míg a brutális erejét, gyorsulását dicsérték, addig jó néhány apró hiba miatt - mint például a belső kialakítása miatt keletkező zajok, a rosszul záródó, csukható ajtók - elmarasztalták a Chevrolet gyárat. A rajongók azonban kitartottak mellette, ők is leginkább a brutális erejét méltatva védték meg a modellt.

A játékban:
Egy viszonylag hamar megszerezhető 3. szintű izomautó. A segítsége nélkül nem igazán lehet boldogulni. Feltéve, ha az ember nem szerez be helyette egy Dodge-t, vagy egy Ford GT-t.

VI.4.1.2.5. Chrysler 300C SRT-8

A valóságban:
A Chrysler egy nagyméretű, közel luxus kivitelű autó Ralph Gilles-től. Több autó is ezt a nevet kapta, 1955-től egészen napjainkig, a modern változatok egyike az SRT-8-as is.

A játékban:
Egy újabb üzleti autónak álcázott izomautó. Megvétele nem javasolt, gyenge teljesítménye miatt.

VI.4.1.2.6. Dodge Challenger Concept
A valóságban:
A Dodge Challenger egy 1970-es évekbeli pony autó, a Dodge Challenger Concept ennek a koncepció változata, amit a 2006-os Észak Amerikai Nemzetközi Autó Show-n mutattak be. Ez kinézetre hasonlít az eredeti Challenger-re, de belül természetesen megújult, többek között V8-as motor és automataváltó került az autóba.

A játékban:
Az egyik legjobb, és legkönnyebben kezelhető izomautó. Viszonylag könnyen hozzáférhető, és a siker garantált vele.

VI.4.1.2.7. Dodge Charger R/T
A valóságban:
Az R/T a teljesítmény jelzője a Dodge autóknál a hatvanas évek óta (a Chevrolet autók SS jelzéséhez hasonlóan). Az R/T modelleknek jobb a felfüggesztése, a kerekeik, a fékek és természetesen erősebbek is, mint a „sima" Dodge autók. A Dodge Charger R/T értelemszerűen a Dodge Charger fejlesztett változata.

A játékban:
Az első megszerezhető Dodge autó. Érdemes 1. szintről erre a járgányra váltani.

VI.4.1.2.8. Dodge Charger SRT-8
A valóságban:
A Chrysler készítette a Dodge autók SRT (Street and Racing Technology) változatait, amik elhomályosították az R/T változatok sikerét. Értelemszerűen a Charger SRT-8 a Dodge Charger fejlesztett változata.

A játékban:
Ha már megvetted az R/T-t, és bejött, akkor érdemes kipróbálni az SRT-8-at is.

VI.4.1.2.9. Dodge Viper SRT-10
A valóságban:
A Viper egy kétüléses sportautó, a legbrutálisabb Dodge járgány, amit valaha készítettek. A Chevrolet Corvette legnagyobb riválisa. 1987-ben kezdték meg a tervezést, majd 1991-ben kezdték meg a modell gyártását, eleinte a New Mack Assembly, majd 1995-től a Connor Avenue Assembly nevű gyárban. Az autó szívének - egy V8-as próba motor után - a Lamborghini V10-es motorját választották, ez biztosítja a járgány nyers brutalitását. 1992 januárjában szállították le az első teszt modelleket, és megkezdődött a Viper sikertörténete. 1996-ban mutatkozott be a versenyzésre szánt, módosított modell, a GTS-R, a következő évben már szinte minden létező díjat bezsebelt. A GTS-R-ből 100 darab utcai verzió is elkészült, amit gyorsan elkapkodtak a nagyon tehetős vásárlók.

A játékban:
A Challenger nagy ellenfele. Stílusfüggő, melyikre essen választásod, ugyanis ennek a példánynak magasabb a csúcssebessége és jobb a gyorsulása is, viszont nehezebben kezelhető, mint a Challenger.

VI.4.1.2.10. Ford Mustang GT
A valóságban:
Történelmi múlttal dicsekedhet ez a modell, az első változatát ugyanis 1964-ben mutatták be. Az összes akkori nagy amerikai tévé csatorna részt vett a modell népszerűsítésében, részben ennek köszönhető, hogy rögtön a premierje után az autógyártás történetének egyik legsikeresebb autójává vált. Az évek során számtalan sikeres modell látott napvilágot, és a Mustang különféle változatai az összes létező fontos díjat megnyerték.

A játékban:
A dicső múlttal rendelkező autó nem rendelkezik olyan dicső tulajdonságokkal a játékban. Igaz, izomautónak titulálták, ám tulajdonságai alapján inkább Egzotikum, a kiegyenlítettsége miatt.

VI.4.1.2.11. Plymouth Barracuda Hemi
A valóságban:
Az eredeti Barracuda egy kétajtós, középméretű kocsi volt, melyet a Chrysler Corporation Plymouth divíziója gyártott 1964-től 1974-ig. Tulajdonképp a Valiant széria kopírozásából jött létre, a sportosabb vevők számára. Életciklusának második felében kapta meg a Chrysler legendás Hemi motorját. Az első „pony car" volt a piacon, két héttel megelőzve a Ford Mustang debütjét.

A játékban:
Nagyon jó gyorsulással és csúcssebességgel rendelkező autó. Amennyiben izomautó párti vagy, érdemes venned egyet, jó partner válhat belőle.

VI.4.1.2.12. Plymouth RoadRunner
A valóságban:
Az első nem motoros muscle car, amit a Plymouth épített, 1968 és 1980 között gyártották. A cég gyors és olcsó kocsit akart gyártani, mint a többiek, de nem akart elszakadni a muscle koncepciótól sem.
A nagyközönség számára talán a Hazárd megye lordjai című sorozatból lehet ismerős, a Daisy Duke által vezetett járgány is ilyen típusú volt (legalábbis az első két évadban).

A játékban:
Nagyon stílusos, de kevésbé kiemelkedő teljesítményű járgány, nem feltétlenül éri meg az árát.

VI.4.1.2.13. Pontiac GTO
A valóságban:
A GTO Jim Wagners (McManus reklámügynökség) és John DeLorean (Pontiac) agyszüleménye volt eredetileg. A GTO nevet DeLorean javasolta, a Ferrari 250 GTO adta az ihletet. Az első GTO 1964-ben jelent meg, és a Pontiac egyik legsikeresebb modelljévé vált. Az első három generáció modelljeinek sikere töretlen volt, de a következő generáció után megkezdődött a GTO hanyatlása. Ez egészen 2004-ig tartott, amikor is az ausztrál Holden Monaro amerikai verzióját kezdték el Pontiac GTO márkanév alatt árusítani.

A játékban:
Jól gyorsul, és a vezethetőségével sincsenek különösebb gondok, az átlagnál mindenképpen jobb járgány.

VI.4.1.2.14. Shelby GT500 '07
A valóságban:
2007-ben a Shelby és a Ford egy Shelby márkájú Mustang-gal tért vissza. Az autót a 2005-ös New Yorki Nemzetközi Autó Show-n jelentették be, és természetesen olyan fejlesztések kerültek bele az eredeti verzióhoz képest, mint a fejlesztett V8-as motor.

A játékban:
Azoknak, akik a régi járgányok modern változatait kedvelik. Kellemes járgány, ha sok pénzt sikerült összegyűjteni, érdemes kipróbálni.

VI.4.1.2.15. Shelby GT500 '67

A valóságban:

Az első Shelby Mustangok a Ford Mustang Caroll Shelby által átalakított változata. A széria ma a Mustang Cobra modellekben él tovább.

A játékban:

Ha mindenképpen szeretnénk egy Shelby-t a garázsba, érdemes inkább a felújított, modern változatot megvásárolni, a 67-es modell szép ugyan, de teljesítménye elmarad az átlagtól.

VI.4.1.2.16. Vauxhall Monero VXR

A valóságban:

A VXR a csúcsteljesítményű Vauxhall autók márkajelzése. A VXR a GSi márkajelzést váltotta fel, a VXR előtt az jelölte a Vauxhall csúcskategóriás autóit. A többihez hasonlóan a Monaro is jó pár extrával fel van szerelve, például tíz hangszórós CD lejátszóval.

A játékban:

Tuningos külsővel rendelkező izomautó. Ha nincs RX-7ed, egy kellemes 2. szintű autó válhat belőle.

VI.4.1.3. Tuner Cars

VI.4.1.3.1. Lexus IS300

A valóságban:

A Lexus IS300 elsőkerék-meghajtású luxus sport járgány, eredetileg a Toyota modellje. Japánban Toyota Altezza néven dobták piacra. Az első generációs változata (XE10) 1998-ban látott napvilágot, az IS 200 1999-ben jelent meg Európában, az IS300 2001-ben jelent meg Amerikában. Az IS az „Intelligent Sport" rövidítése.

A játékban:

Az ára kicsit lerontja az összképet, nem rossz járgány, de nem feltétlenül éri meg ebbe fektetni a pénzt, a kifejezetten ütős külső kifejezetten átlagos teljesítményt takar.

VI.4.1.3.2. Infiniti G35

A valóságban:

A Nissan Skyline 11. generációjának amerikai megfelelője. A Skyline a Nissan egyik legerősebb autója, az R34 egyes modelljeit akár 2,5 literes, 280 lóerős motorokkal is szállíthatják.

A játékban:

Jó a gyorsulása és a végsebessége is, érdemes kipróbálni.

VI.4.1.3.3. Mazda Mazdaspeed3

A valóságban:

A Mazdaspeed3 2006 szeptemberében jelent meg a Mazda Mazdaspeed sorozat legújabb változataként. A Mazdaspeed autókat mindig a gyakorlatias, hétköznapi vezetőknek szánták, ezen kívül fontos fejlesztésekkel vannak kiegészítve.

A játékban:

Igaz, a tuning autók között találjuk a játékban, de tulajdonságait nézve jobban hasonlít egy egzotikumra. Megvétele eléggé felesleges.

VI.4.1.3.4. Mazda RX-7

A valóságban:

A Mazda RX-7-es gépjárművének története elég hosszú, hiszen egészen 1978-ig nyúlik vissza. Ekkor jelentek meg ugyanis az első modellek a japán gyártótól, s a sikersorozat egészen 2003-ig tartott, amikor is megjelent az újabb RX-8-as modell. Az autót hajtó erőforrás egészen brutális, a legerősebbeket egyenesen Japánból importálják: a 276 lóerős iker-turbós motor mintegy 300 lóerővel ruházza fel a sportautót.

A játékban:

Talán a legjobb 2. szintű verda a játékban. Ha sikerül elnyerned Kenji tuningolt RX-7-jét, egy jó darabig nem kell autóvásárlással foglalkoznod.

VI.4.1.3.5. Mazda RX-8

A valóságban:

Az RX-8 a Mazda sportautója, 2001-ben mutatták be az észak-Amerikai Nemzetközi Autó Show során. Az RX-7 alapjait, és annak hírnevét használta ki, vitte tovább a gyártó, és ezek a törekvések sikerrel is jártak, az új modell a megjelenését követő évben számtalan díjat is megnyert. Az RX sorozat többi modelljéhez hasonlóan az RX-8-at is Wankel motor hajtja meg. Egy enyhén módosított változata szerepelt a 2003-ban bemutatott X-Men 2 című filmben.

A játékban:

Egy kezdő tuning verda. Érdemes vele kezdeni, ugyanis a kezdeti nehézségeken vele tudsz a legkönnyebben átvergődni. Valamely oknál fogva a Carbon fejlesztői úgy döntöttek, hogy most az RX-8 lesz a gyengébbik példány az RX sorozatból.

VI.4.1.3.6. Mitsubishi Eclipse GSX

A valóságban:

Mitsubishi Eclipse egy kétajtós, négyüléses sport autó, mely már 1989 óta nagy népszerűségnek örvend, első sorban az észak-amerikai és kanadai piacokon. A számos különböző modell közül a GSX a legerősebb, a maga 195 lóerős turbófeltöltős 2 literes motorjával. Az autó nem csak a játékban, de a Halálos iramban, és a Halálosabb iramban című filmekben is feltűnik. Előbbiben egy 1999-es verzió, mely közel áll a játékban szereplő modellhez, míg utóbbiban már egy újabb, 2003-as kiadás szerepel.

A játékban:

Ha megszerezhetővé válik, érdemes a GT-nket lecserélni a GSX-re, kellemes tuning járgány, valamivel erősebb, mint a GT változat.

VI.4.1.3.7. Mitsubishi Eclipse GT

A valóságban:

A Mitsubishi Eclipse egy kétajtós, négyüléses kompakt autó, amit 1989 óta gyártanak a bal oldali forgalmú országokban, például Anglia, Kanada, Tajvan. Ezt készítették el Eagle Talon-ként és Plymouth Laser-ként a Mitsubishi és a Chrysler együttműködésének köszönhetően. Ezeket az autókat készítő közös vállalatuk neve a DSM.

A játékban:

A GT egy 2. szintű tuning autó, melynek megvétele igen hasznos tud lenni, ha esetleg nem nyerted volna el Kenji RX-7-jét. Az RX-7 megléte ugyanis teljesen szükségtelenné teszi az Eclipse megvételét.

VI.4.1.3.8. Mitsubishi Lancer Evo IX MR

A valóságban:

A Mitsubishi Lancer Evolution (közismert nevén Evo) a Mitsubishi vezető sportautója. Valamennyire a Lancer-en alapszik, de ez a típus inkább a rali által inspirált, összkerék meghajtású autó. A IX „evolúció" az utolsóelőtti típus, amit a 2005-ös New Yorki Nemzetközi Autó Show-n mutattak be.

A játékban:

Egy 3. szintű tuning verda, mellyel könnyedén nyerheted a versenye-

ket. Azért a „főgonoszok" ellen nem ajánlott már ezzel menni, akármennyire is jónak tűnnek a tulajdonságai.

VI.4.1.3.9. Nissan 240SX

A valóságban:

A 240SX SE folytatása a korábbi nagysikerű Nissan szériáknak, mint például a 200SX-nek. Ezek közül is a különleges SE változat került be a játékba. A 4 literes, turbófeltöltős motorokkal felszerelt autókat japánban gyártották egészen 1998-ig, s egyaránt szállították automata és manuális váltóval is.

A játékban:

Ha mindenképpen Nissan, akkor érdemes inkább a 350Z-t választani, bár a 240SX sem rossz járgány, de nem érdemes pénzt ölni bele, maximum akkor, ha csakis Nissanokkal akarjuk megtölteni a garázsunkat.

VI.4.1.3.10. Nissan 350Z

A valóságban:

A Nissan csodaautója a valóságban hatalmas népszerűségnek örvend, számos játék és film is szerepeltette már. Az erőforrás egy eszméletlen, 3,5 literes szörnyeteg, mely 300 lóerőt képes kipumpálni magából, mindezt egy 6 sebességű manuális váltó társaságában. Mindössze 5.3 másodperc alatt éri el a 100km/h-s sebességet, végsebessége pedig sajnálatos módon elektronikusan limitált 251 km/órára.

A játékban:

A Skyline szériával hasonló tulajdonságokkal rendelkezik. A döntést csak a kinézet befolyásolja, ugyanis a 350Z kinézete divatosabbra sikeredett.

VI.4.1.3.11. Nissan Skyline R34 GT-R

A valóságban:

A Skyline a valóságban a Nissan egyik legerősebb autója. Az R34 egyes modelljeit akár 2,5 literes, 280 lóerős motorokkal is szállíthatják.

A játékban:

Ugye sokan emlékeztek az Underground sorozat legjobb autójára? Itt sem marad le az élvonalról, ám azért néhány járgány jobb befektetés ennyi pénzért.

VI.4.1.3.12. Renault Clio V6

A valóságban:

Az első változatát 1990-ben mutatták be, azóta elképesztő sikertörténetet futott be, manapság már a harmadik generációs modellek futnak az utakon. Európában évekig a legkeresettebb autónak számított, a Clio sikerének köszönhetően az 1980-as évek második felében csak bukdácsoló Renault rövid idő alatt újra a csúcsra került. Japánban Renault Lutecia néven kapható. 1999 óta kapható a V6-os motorral szerelt változata.

A játékban:

Neville verdája. Kicsi a bors, de erős, tartja a mondás. Ez igaz a Clio V6 esetében is, bár nem érdemes rá váltani az RX-7 miatt.

VI.4.1.3.13. Subaru Impreza WRX STi

A valóságban:

A Subaru Impreza eredetileg elsőkerék hajtásos, vagy összkerék hajtásos, négy ajtós sportkocsiként mutatkozott be, míg végül az STI verzió megjelenésével, illetve annak továbbfejlesztésével alakultak ki a WRX modellek. Az STi első sorban az észak-amerikai piacra érkezett, a két és fél literes, 210 lóerős turbófeltöltős motor több mint 250 km/órás sebességet képes kisajtolni az autóból.

A játékban:

A Subaru eme példánya rendkívül jó kezelhetőséggel rendelkezik. Drifthez kiválóan alkalmas.

VI.4.1.3.14. Toyota Corolla GT-S (AE86)

A valóságban:

A Toyota 1966 óta több mint 30 millió Corolla név alatt futó autót értékesített, ezzel a Corolla a legismertebb névvé, és egyben a világ legsikeresebb autójává is vált. Az 1987-es Corolla GTS a modell hatodik generációjának tagja, eddig összesen kilenc generáció látott napvilágot. A GTS az alapvetően mindennapi használatra szánt, megbízható Corolla-k sport változata, erősebb motorral, sportosabb felépítéssel.

A játékban:

Gyors, de kevésbé jól vezethető járgány. Sprint versenyekhez kifejezetten ajánlott, egyébként érdemes másik Toyota modellbe fektetni a pénzünket.

VI.4.1.3.15. Toyota MR2

A valóságban:

Az MR2 egy kétüléses, hátsókerék meghajtású sportautó a Toyota-tól. A gyártás 1984-ben kezdődött, és 2007 júliusában fog befejeződni Japánban a különböző szériában. Az utolsó verzió Japánban az MR-S, az Egyesült Királyságokban az MR Spyder, Európában pedig az MR Roadster.

A játékban:

Gyors, és jól vezethető modell, mindenképpen érdemes kipróbálni. Tuninggal kifejezetten ütős járgányt lehet varázsolni belőle.

VI.4.1.3.16. Toyota Supra

A valóságban:

A Toyota Supra egy másik töretlenül népszerű sorozat a Toyota üzemeiből. A játékban szereplő négyes verzió egy teljesen új kinézettel, és vadiúj motorral ellátott gépkocsi, mely brutális erőt képvisel: a 3 literes, 320 lóerős ikerturbó-feltöltős motorral az autó 4.6 másodperc alatt gyorsul 100-ra. Ezeket a modelleket egy 6 fokozatú manuális váltóval, vagy pedig egy 4 fokozatú automata váltóval szállította a gyártó.

A játékban:

Egy 3. szintű tuning verda. Érdemes rá átváltani 2. szintről, nagyon sokáig jó barátod lehet, és emellett a Suprának van tán a legdögösebb hangja a játékban.

VI.4.1.3.17. Volkswagon Golf R32

A valóságban:

A Volkswagen Golf egy kis kompakt autó/családi autó a Volkswagentől. A Golf a Volkswagen legsikeresebb típusa, és a harmadik legsikeresebb típus az egész világon. A Golf váratlan sikere miatt úgy döntöttek, hogy az autót Észak-Amerikában is piacra dobják, ez lett az R32.

A játékban:

A családi autó kinőtte magát egy igazi tuning verdává a Carbonban. Viszont a sok nagy név közt ki vesz egy hétköznapi Golfot?

VI.4.2. Gyári autók

Autó típusa	Megszerzés módja
Alfa Romeo Brera	Elérhető a kezdetektől
Aston Martin DB9	Wolf legyőzésével
Chevrolet Camaro SS	Elérhető a kezdetektől
Chevrolet Corvette Z06	Karrier mód során (Silverton)
Chrysler 300C SRT8	Elérhető a kezdetektől
Dodge Challenger	Elérhető a kezdetektől (csak az EA Downloader verzióban)
Dodge Challenger Concept	Karrier mód során (Silverton)
Dodge Charger R/T	Angie legyőzésével
Dodge Charger SRT8	Karrier mód során (Downtown)
Dodge Viper SRT-10	Karrier mód során (Silverton)
Ford GT	Karrier mód során (Silverton)
Ford Mustang GT	Karrier mód során (Kempton)
Jaguar XK	Kihívás sorozatban (csak a Gyűjtői változatban)
Lamborghini Gallardo	Karrier mód során (Silverton)
Lamborghini Murciélage	Karrier mód során (Silverton)
Lotus Elise	Karrier mód során (Fortuna)
Mazda MazdaSpeed 3	Elérhető a kezdetektől
Mazda RX7	Kenji legyőzésével
Mazda RX8	Elérhető a kezdetektől
Mercedes CLK500	Elérhető a kezdetektől
Mercedes SL65 AMG	Karrier mód során (Kempton)
Mercedes SLR McLaren	Karrier mód során (Silverton)
Mitsubishi Eclipse GT	Karrier mód során (Downtown)
Mitsubishi Lancer Evo IX	Karrier mód során (Silverton)
Nissan 240SX	Kihívás sorozatban (csak a Gyűjtői változatban)
Nissan 350Z	Karrier mód során (Silverton)
Nissan Skyline GT-R	Karrier mód során (Silverton)
Plymouth Hemi Cuda	Karrier mód során (Silverton)
Porsche Carrera GT	Karrier mód során (Silverton)
Porsche Cayman S	Karrier mód során (Fortuna)
Renault Clio V6	Karrier mód során (Downtown)
Shelby GT500	Karrier mód során (Silverton)
Subaru Impreza WRX STI	Karrier mód során (Silverton)
Toyota Supra	Karrier mód során (Silverton)
Vauxhall Monaro VXR	Karrier mód során (Fortuna)
Volkswagen Golf R32	Karrier mód során (Kempton)

VI.4.3. Egyedi autók

Autó típusa	Megszerzés módja
Aston Martin DB9t	Multiplayer játék során
Aston Martin DB9 (Wolf's)	Wolf pinkslipjének elnyerésével
Audi LeMans Quattro	Darius legyőzésével
BMW M3 GTR	Offline Reward kártyával
Chevrolet Camaro Concept	Elérhető a kezdetektől (csak a Gyűjtői változatban)
Chevrolet Chevelle SS	Offline Reward kártyával
Dodge Charger R/T (Angie's)	Angie pinkslipjének elnyerésével
Koenigsegg CCX	Elérhető a kezdetektől (csak a Gyűjtői változatban)
Lamborghini Murciélage LP640	Offline Reward kártyával
Lexus IS300	Multiplayer játék során
Lotus Europa S	Multiplayer játék során
Mazda RX-7 (Kenji's)	Kenji pinkslipjének elnyerésével
Mitsubishi Eclipse 1999	Offline Reward kártyával
Pagani Zonda	Elérhető a kezdetektől (csak az EA Downloader verzióban)
Palmont DT1 (Dumptruck)	Offline Reward kártyával
Palmont FD1 (Firetruck)	Offline Reward kártyával
Palmont PD1 (Police Cruiser)	Offline Reward kártyával
Palmont PD2 (Police Interceptor)	Offline Reward kártyával
Palmont PD3 (Police Rhino)	Offline Reward kártyával
Pontiac GTO	Offline Reward kártyával
Plymouth Road Runner	Multiplayer játék során
Porsche 911 GT3 RS	Online Reward kártyával
Toyota MR2	Online Reward kártyával

VI.4.4. Bónusz autók

Autó típusa	Megszerzés módja
Dodge Challenger Concept	Elérhető a kezdetektől
Dodge Charger SRT8	Elérhető a kezdetektől
Cross Corvette Z06	Offline Reward Kártya
Ford Mustang GT	Elérhető a kezdetektől
Lamborghini Gallardo	Elérhető a kezdetektől
Lamborghini Murciélage	Elérhető a kezdetektől
Mazda RX8 #1	Elérhető a kezdetektől
Mazda RX8 #2	Karrier módban a Mazda Dealership csalással
Mercedes SL65 AMG	Elérhető a kezdetektől
Nissan 240SX	Elérhető a kezdetektől (csak a Gyűjtői változatban)
Nissan 350Z	Elérhető a kezdetektől
Nissan Skyline GT-R	Elérhető a kezdetektől
Porsche Carrera GT	Elérhető a kezdetektől
Shelby GT500	Elérhető a kezdetektől
Subaru Impreza WRX STI	Elérhető a kezdetektől

VI.4.5. Autók felszereltségi szint szerinti felosztása

VI.4.5.1. Izomautók

VI.4.5.1.1. Tier 1
- 1967 Chevrolet Camaro SS
- 1970 Chevrolet Chevelle SS 454
- 2005 Chrysler 300C SRT-8

VI.4.5.1.2. Tier 2
- 1971 Dodge Challenger
- 1969 Dodge Charger R/T
- 2006 Dodge Charger SRT-8
- 2006 Ford Mustang GT
- 1969 Plymouth Roadrunner
- 2006 Pontiac GTO
- 2005 Vauxhall Monaro VXR

VI.4.5.1.3. Tier 3
- 2006 Chevrolet Camaro Concept
- 2006 Chevrolet Corvette Z06
- 2008 Dodge Challenger
- 2006 Dodge Viper SRT-10
- 1967 Ford Mustang Shelby GT500
- 2007 Ford Mustang Shelby GT500
- 1970 Plymouth Hemi 'Cuda

VI.4.5.2. Tuning autók

VI.4.5.2.1. Tier 1
- 2004 Lexus IS300
- 2007 Mazda MazdaSpeed3
- 2003 Mazda RX-8
- 1992 Nissan 240 SX

VI.4.5.2.2. Tier 2
- 1999 Mazda RX-7
- 1999 Mitsubishi Eclipse GSX
- 2006 Mitsubishi Eclipse GT
- 2005 Renault Clio V6
- 1986 Toyota Corolla GT-S (AE86)
- 1992 Toyota MR2
- 2006 Volkswagen Golf R32

VI.4.5.2.3. Tier 3
- 2004 Infiniti G35
- 2006 Mitsubishi Lancer EVO IX MR
- 2006 Nissan 350Z
- 1999 Nissan Skyline R34
- 2006 Subaru Impreza WRX STi
- 1999 Toyota Supra

VI.4.5.3. Egzotikum autók

VI.4.5.3.1. Tier 1
- 2006 Alfa Brera
- 2005 Mercedes-Benz CLK500

VI.4.5.3.2. Tier 2
- 2004 Aston Martin DB9
- 2007 Jaguar XK
- 2004 Lotus Elise 111R
- 2006 Lotus Europa S
- 2005 Mercedes-Benz SL65 AMG
- Porsche Cayman S

VI.4.5.3.3. Tier 3
- 2007 Audi R8/LeMans Quattro
- 2003 BMW M3 GTR
- 2005 Ford GT
- 2006 Koenigsegg CCX
- 2006 Lamborghini Gallardo
- 2004 Lamborghini Murciélago
- 2006 Lamborghini Murciélago LP640
- 2004 Mercedes-Benz SLR McLaren
- 2006 Pagani Zonda F
- 2006 Porsche 911 GT3 RS
- 2006 Porsche 911 Turbo S
- 2004 Porsche Carrera GT

VI.5. Customize ride - az autók testreszabása

VI.5.1. Teljesítmény tuning (Performance)
A következő kategóriákban három különböző szintű (Street, Pro, Racing) csomagokat vásárolhatunk, hogy így lépésről-lépésre növeljük járgányunk teljesítményét.

VI.5.1.1. Engine
A csomagok megvásárlásával megváltoztatható az autó gyorsulása vagy a végsebessége.

VI.5.1.2. Transmission
A csomagok megvásárlásával megváltoztatható az autó gyorsulása vagy a végsebessége.

VI.5.1.3. Suspension
A csomagok megvásárlásával megváltoztatható az autó kormányzása, beállíthatjuk alul- és felülkormányzottnak.

VI.5.1.4. Nitrous
A csomagok megvásárlásával megváltoztatható a nitró ereje, és felhasználhatóságának hossza.

VI.5.1.5. Tires
A csomagok megvásárlásával megváltoztatható a kerekek tapadása, keménysége.

VI.5.1.6. Brakes
A csomagok megvásárlásával megváltoztatható, hogy az első vagy a hátsó kerekekre hassanak a fékek.

VI.5.1.7. Turbo
A csomagok megvásárlásával megváltoztatható, hogy a turbó alacsonyabb, vagy magasabb fordulatszámon fejtse ki a hatását.

VI.5.2. Autosculpt (Autosculpt)
Az egyik legjobb újítás a Carbonban. A lényege az, hogy teljesen egyedivé varázsolhatod vele a verdádat. Az optikai tuning alkatrészek közt, kiválasztasz egy előre legyártott szimpatikus alkatrészt, majd annak még változtathatod az egyes részeinek mélységét, magasságát, elhelyezkedését, stb.. Ez a funkció garantálja, hogy most már tényleg nem fogsz egy ugyanolyan kinézetű autóval találkozni, mint a tiedé. Következzen a felhasználható alkatrészek listája.

VI.5.2.1. Wheels

Típus	Ára
Carbon M05	3500$
Carbon HEX	3500$
Carbon REDLINE	3500$
Carbon GLITZ	3500$
Carbon ST-8	3500$
Carbon MULTI	3500$
Carbon SF15	3500$
Carbon RAZOR	3500$
Carbon ST-5	3500$

VI.5.2.2. Front Bumper

Típus	Ára
Stag	2000$
Sweeper	2000$
Borrillo	2750$
Shadow	2750$
Arashi	2500$
Chicane	2750$
Classic	2750$

VI.5.2.3. Rear Bumper

Típus	Ára
Stag	2000$
Sweeper	2000$
Borrillo	2750$
Shadow	2750$
Arashi	2500$
Chicane	2750$
Classic	2750$

VI.5.2.4. Skirt

Típus	Ára
Stag	1750$
Sweeper	1500$
Borrillo	2000$
Shadow	2000$
Arashi	1750$
Chicane	2000$
Classic	2000$

VI.5.2.5. Hood

Típus	Ára
Dual-Stage	7000$
Blown Over	7000$
Splitside	7000$
Snyper	7000$
Charged	7000$
Contender	7000$
Shaker	7000$
Formula	7000$

VI.5.2.6. Roof Scoop

Típus	Ára
Northwest	2000$
Jetstream	2000$
Headwind	2000$
Riptide	2000$
Windtunnel	2000$
Blastback	2000$
Airstream	2000$
Cyclone	2000$
Tempest	2000$

VI.5.2.7. Spoiler

Típus	Ára
Jorgen	2500$
Rocker 5	2500$
Airforce	2500$
Arrow	2500$
Barracuda	2500$
Wildfire	2500$
Ripper	2500$
Reaper	2500$
Borra	2500$
Ghost	2500$
Dragon	2500$
Scarab	2500$
Tandem	2500$
Lynx	2500$
Banshee	2500$
Mystic	2500$
Specter	3000$
Slingshot	3000$
Tornado	3000$
Venom	3000$
Switchblade	3000$
Sidewinder	3000$
Impact	3000$
Groundmaster	3000$
Fishtail	3000$
Viper	3000$

VI.5.2.8. Exhaust Tips

Típus	Ára
Backlash	500$
Livia	500$
Ace	500$
Vortex	500$
Frenzy	500$
Blast	500$
Rumble	500$
Thunderbolt	500$
Rocket	500$

Típus	Ára
Sonic	500$
Supernova	500$
Blitz	500$
Speed	500$
Sport	500$

VI.5.3. Alkatrészpiac (Aftermarket)

Előre legyártott alkatrészekkel is fejlesztheted járgányaidat, ezeket különféle kategóriákra bontva találod meg az „alkatrészpiac" menüpont alatt.

VI.5.3.1. Body Kit

Típus	Ára
BODY 1	2750$
BODY 2	3500$
BODY 3	5500$
BODY 4	5500$

VI.5.3.2. Hood

Típus	Ára
Beast	3500$
Double-V	3500$
Tri-Slot	3500$
Speed	3500$
G-Force	3500$
Overdial	3500$
Trident	3500$
Speedline	3500$

VI.5.3.3. Roof Scoop

Típus	Ára
Northwest	1000$
Jetstream	1000$
Headwind	1000$
Riptide	1000$
Windtunnel	1000$
Blastback	1000$
Airstream	1000$
Cyclone	1000$
Tempest	1000$
Backdraft	1000$
Typhoon	1000$
Northwest Dual	1000$
Jetstream Dual	1000$
Headwind Dual	1000$
Riptide Dual	1000$
Windtunnel Dual	1000$
Blastback Dual	1000$
Airstream Dual	1000$
Cyclone Dual	1000$
Tempest Dual	1000$
Backdraft Dual	1000$
Typhoon Dual	2000$

VI.5.3.4. Spoilers

Típus	Ára
Jorgen	1800$
Rocker 5	1800$
Airforce	1800$
Arrow	1800$
Barracuda	1800$
Wildfire	1800$
Ripper	1800$
Reaper	1800$
Borra	1800$
Ghost	1800$
Dragon	1800$
Scarab	1800$
Tandem	1800$
Lynx	1800$
Banshee	1800$
Mystic	1800$
Specter	2500$
Slingshot	2500$
Tornado	2500$
Venom	2500$
Switchblade	2500$
Sidewinder	2500$
Impact	2500$
Groundmaster	3000$
Fishtail	3000$
Viper	3000$

VI.5.3.5. Wheels

VI.5.3.5.1. 5Zigen

Típus	Ára
FN01R	2000$
SuperSix	2000$
5ZR	3000$
GN+	3000$
Gravis	4000$

VI.5.3.5.2. ADR

Típus	Ára
Adrenaline	2000$
Empire	3000$
GT-Sport	3000$
M-Sport	4000$
Sokudo8	4000$

VI.5.3.5.3. American Racing

Típus	Ára
Shelby Razor	2000$
Torque Thrust II	2000$
Torque Thrust SST	3000$

VI.5.3.5.4. Lowenhart

Típus	Ára
XIR	4000$
BR5	4000$
LDR	4000$
LC1	4000$

VI.5.3.5.5. O.Z.

Típus	Ára
Superleggera	2000$
Superturismo	2000$
Opera	3000$
GN+Superleggera III	4000$
Leonardo	4000$

VI.5.3.5.6. Racinghart

Típus	Ára
Multi C4	2000$
CX	3000$
CP	4000$
CR	4000$

VI.5.3.5.7. RoJa

Típus	Ára
Formula 1	2000$
Formula 7	3000$
Formula 2	3000$

VI.5.3.5.8. Giovanna

Típus	Ára
Brake	2000$
Gello	2000$
Aparat	3000$

VI.5.3.5.9. HRE

Típus	Ára
943R	2000$
541R	2000$
549R	3000$

VI.5.3.5.10. IForged

Típus	Ára
Aero	2000$
Evolution	2000$
Marquis	3000$

VI.5.3.5.11. Konig

Típus	Ára
Blatant	2000$
Imagine	3000$
Theory	3000$

VI.5.3.5.12. BBS

Típus	Ára
GT	2000$
RS GT	2000$
LM	3000$
CH	3000$
RK	4000$
RX	4000$

VI.5.3.5.13. Center Line

Típus	Ára
Dagger	2000$
Indy	3000$
Viking	3000$
Retro	3000$

VI.5.3.5.14. Enkei

Típus	Ára
NT03+M	2000$
J Speed 3	2000$
WRC-Tarmac	3000$
ES-Tarmac	3000$

VI.5.3.5.15. TSW

Típus	Ára
Mondello	2000$
Rocket 5	2000$
Laguna	3000$

VI.5.3.5.16. Work

Típus	Ára
VS SS	2000$
VS-KF	2000$
Euroline S2H	3000$
Euroline FE	3000$

VI.5.3.5.17. Tenzo

Típus	Ára
Psycho	2000$
RS-5	2000$
SHU-10	3000$

VI.5.3.5.18. Volk

Típus	Ára
TE37	4000$
CE28	4000$
GT-P	4000$

VI.5.4. Visuals

VI.5.4.1. Paint

Típus	Ára
Gloss	500$
Metalli	800$
Matte	100$
Pearlescent	1500$
Iridiscent	1500$
Candy	1200$
Chrome	1200$

VI.5.4.2. Vinyls – Egységesen 500$

Típus	Ára
Flames	500$
Tribal	500$
Stripes	500$
Race Flags	500$
National Flags	500$
Numbers	500$
Shapes	500$
Body	500$
Flame Body	500$
Stripe Body	500$
Tribal Body	500$
Two Tone	500$
Manufacturer	500$
Aftermarket	500$
Logo	500$
Bonus	500$

VI.5.4.3. Wheel Paint

Típus	Ára
Metallic	800$
Chrome	800$
Matte	800$

VI.5.4.4. Window Tint

Típus	Ára
LIGHT Black	2000$
LIGHT Silver	2000$
LIGHT Red	2000$
LIGHT Yellow	2000$
LIGHT Green	2000$
LIGHT Blue	2000$
LIGHT Indigo	2000$
LIGHT Violet	2000$
DARK Black	3000$
DARK Silver	3000$
DARK Red	3000$
DARK Yellow	3000$
DARK Green	3000$
DARK Blue	3000$
DARK Indigo	3000$
DARK Violet	3000$
PEARL Black	4000$
PEARL Silver	4000$
PEARL Red	4000$
PEARL Yellow	4000$
PEARL Green	4000$
PEARL Blue	4000$
PEARL Indigo	4000$
PEARL Violet	4000$

VI.6. Versenymódok

A játék alapvetően a versenyzésről szól. Ahhoz, hogy a játékmenet izgalmas legyen, és ne unjuk meg pillanatok alatt a játékot, a fejlesztők különféle versenymódokat találtak ki.

VI.6.1. Körverseny (Circuit)

Sima körverseny, melynek során meghatározott számú ellenfelet kell magunk mögé utasítanunk, hogy az utolsó körben mi fussunk át elsőként a célvonalon. Nem feltétlenül kell az első pár száz méteren megszerezni az elsőséget, de nem szabad hagyni azt sem, hogy az első egy-két helyezett túlságosan elhúzzon tőlünk. A játék legtechnikásabb pályáival a Circuit mód során találkozunk, itt bizony nem árt fékezni a kanyarokban, és érdemes a legideálisabb íven autózni. Az ellenfelek mellett semleges forgalom, és persze a rendőrök megjelenése is nehezíti a dolgunkat. Az irányítás megegyezik az alapirányítással. Karriermódban minden körverseny két körös.

VI.6.2. Sprint (Sprint)

Hasonló a körversenyhez, annyi a különbség, hogy itt a város egyik pontjától a másikig kell eljutnunk úgy, hogy a célvonalon mi érjünk át elsőként. Sokszor aránylag egyenes, enyhe kanyarokkal tarkított pályán kell haladnunk, ez kevésbé technikás vezetést igényel, viszont nagyon nagy sebességre gyorsulhatunk, ezért egy-egy kisebb hiba miatt is könnyebben felborulhatunk, kicsúszhatunk. Az ellenfelek mellett semleges forgalom, és a rendőrök megjelenése is nehezíti a dolgunkat. Az irányítás megegyezik az alapirányítással.

VI.6.3. Drift (Drift)

A drift versenytípus esetében a lényeg minél több stílus pont összegyűjtése a látványos csúsztatások elérésével. Minél hosszabb az adott drift, annál több pont jár érte, ám a játék különböző módokon értékeli a csúszásainkat. Ennek megfelelően lehetőség van nagyobb driftek, vagy láncolt driftek végrehajtására is, melyekért ráadásul szorzókat kapunk az addig a csúszás során összegyűjtött pontjaink elé. Arra azonban nagyon oda kell figyelned, hogy semmiképpen sem szabad a falnak ütköznöd, mert ez azonnal elveszi az adott csúszás pontszámát, ráadásul a szépen, hiba nélkül lement körökért is pontok járnak. A könnyebb, gördülékenyebb driftelés kedvéért érdemes lehet kikapcsolni a stability control-t az Options menü Player almenüjében. Ha karrier módban indulunk Drift típusú versenyen, figyelni kell arra, hogy minél nagyobb pontszám különbségre teszünk szert, annál nagyobb reputation pontot kapunk a megnyerhető pénzösszeg mellett a verseny végén. A versenymód részletes leírása megtalálható a Need for Speed: Under-

ground leírásánál, a III. fejezet 7.1.1.2. alfejezeténél, melynek címe: *Drift a játékban.*

VI.6.4. Ellenőrzőpont (Checkpoint)

Egyfajta Time Trial, azaz megadott időre végrehajtandó feladat. Ilyenkor egyedül, meghatározott pontokat érintve kell száguldozni, melyekhez megadott időn belül kell eljutni. Ha ez nem sikerül, akkor kezdheted elölről az adott feladatot. A Sprint jellegű versenyekhez hasonlít ez a versenymód leginkább, csak itt nem az ellenfelek, hanem a rendelkezésre álló, szűken mért idő adja a feladat nehézségét. Érdemes jól megtanulni a rövidítéseket, a használatuk eldöntheti a verseny kimenetelét is.

VI.6.5. Traffipax (Speedtrap)

A Sprint-re építkező új játékmód, melynek lényege, hogy a pálya meghatározott pontjain mérik a sebességünket, és a végső helyezést nem a célba érkezési sorrend határozza meg, hanem az, hogy melyik versenyzőnek lesz a verseny végén a legmagasabb - a mért sebességekből összeadódó - pontszáma. A mért pontokon a lehető leggyorsabban kell áthaladni, sokat segít, ha már felszereltünk nitrót a járgányunkra. Az irányítás megegyezik az alapirányítással.

VI.6.6. Kanyon (Canyon)

A többitől eltérő jellegű versenytípus, ami két részből áll össze. Az első részében neked kell követni az ellenfeled, és olyan közel kell haladni mögötte, amennyire az csak lehetséges. A lényeg, hogy rá kell tapadni keményen. Attól függően, hogy milyen közel sikerül maradni hozzá, annál több pontot tudsz összeszedni. A következő részben cserélődnek a szerepek, te haladsz elöl, és az ellenfél követ téged. Minél közelebb kerül hozzád, annyi pontot szerez meg tőled. Ha elveszted az összes pontod, akkor elveszted a versenyt is. Ha sikerül leelőzni az ellenfelet, és el tudsz tőle húzni messzire, akkor meg lehet gyorsítani a verseny menetét, és gyorsabban le lehet győzni az ellenfelet. Ez persze visszafelé is igaz, ezért a második menetben semmiképpen sem szabad hagyni, hogy az ellenfél lehagyjon. A legjobb, és legrosszabb, ha az ellenfél lezuhan, vagy ha te zuhansz le... ugyanis ebben az NFS epizódban ilyen is megtörténhet. Meg lehet próbálkozni azzal, hogy rámész az ellenfél lelökdösésére, de ez veszélyes játék, csak akkor érdemes erre rámenni, ha nagyon jól ismered a járgányod, és biztos kézzel tudod vezetni.

VI.6.7. Véletlenszerű kihívások

Ha valamelyik másik csapat területén autózol, nagy az esélye, hogy valaki utánad ered, és kihív egy versenyre. Ha elfogadod a kihívást, akkor meg kell szabnod a célvonal helyét, majd a megadott szakaszon le kell nyomnod az ellenfeled. Ezekben a versenyekben nem lehet túl sok pénzt nyerni, de gyorsan túl lehet esni rajtuk, gyakorlásnak, tapasztalatszerzésnek kiválóak.

VI.7. Karriermód ismertetése

VI.7.1. Prológus

Üdvözöllek a Carbon-kanyonban. Az első megmérettetésedként Cross-t kell leráznod. Különösebb nehézsége nincs a pályának, szép kényelmesen vezetgethetsz egészen addig, míg egy útakadályhoz nem érkezel. Ekkor mindegy, hogy mit csinálsz, bizony mindenképp elkapnak. Megjelenik Darius és Nikki is, akik nagyon ki vannak borulva miattad. Darius ad még egy esélyt arra, hogy versenyezhess és így törleszd az adósságod. Nikki - bár legszívesebben felpofozna - körbevezet a városban.

VI.7.2. Az első autó

Mivel a kocsid összetört (pedig mennyi szenvedéssel járt megszerezni...), választhatsz egy újat. Három különböző kategóriájú autó áll rendelkezésedre:

- **Izomautó** - szuper gyorsulás, jó végsebesség, rossz irányíthatóság
- **Egzotikum** - minden téren kiegyenlített autó
- **Tuning** - jó gyorsulás, kezelhetőség, alacsony végsebesség

Alap szinten helytállóak ezek a tulajdonságok természetesen, mindenesetre érdemes Tuning autóval kezdeni, mivel talán azzal a legegyszerűbb végigvinni a játékot. A kezdeti választásod nem csak a játék nyitó helyszínét, de az autók felszereltségi szintjének megszerzését is befolyásolják - tehát ha Tuningot választasz, előbb fogod megkapni a 2. illetve 3. szintű Tuning autókat a játék folyamán. Természetesen a későbbiek folyamán már mindegyiket kinyithatod majd. A leírásnál azt vettük alapul, hogy elsőre egy Tuning autót választasz, de ha esetleg más típust választanál, csak az autók elérhetővé válásának sorrendje változhat alapvetően.

Válassz egyet, majd a tesztkörök után döntsd el, melyikkel szeretnéd elkezdeni pályafutásodat.

VI.7.3. Csapattagok megismerése

Nikkit követve megtudhatod, milyen újdonságok várnak rád versenyzés közben. Most a csapattagok kerülnek bemutatásra. Három fajta csapattárs létezik:

- **Blokkoló** - Az egyik leghasznosabb csapattárs. A kiválasztott autót kiperdíti, így az jó pár másodperc hátrányba kerül
- **Útkereső** - Ha aktiválod, egy könnyen látható csíkot húz maga után az autó, és mutatja neked a különböző útlevágásokat, rövidítéseket
- **Szélfogó** - Ha aktiválod, szintén egy csíkot húz maga után, és mögé kerülve rendkívüli sebességre tudsz felgyorsulni

A pályán nehézségbe nem ütközhetsz, csak kövesd Nikki utasításait, és sorban aktiváld a csapattagjaid, akiket sajnos nem tudsz mindig használni a versenyek során, ugyanis őket is fel kell tölteni, mint a nitródat. A pálya befejezése után elindultok Nevillel valami jó kis balhét keresni.

VI.7.4.

A balhét nem kell sokáig keresnetek, ugyanis az talál meg titeket, mégpedig pár rendőrautó személyében. Célod: lerázni a téged követő zsernyákokat. Még egyszerű a dolgod, pár lökéssel, vagy egy jól időzített útváltással könnyedén lerázhatod a zsarukat. Miután ez megtörtént, Neville üzeni, hogy igyekezz a rejtekhelyedre, melynek koordinátáit feltöltötte a GPS-edre.

VI.7.5.

- Típus: Traffipax
- Pálya: Park Drive
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 5000$
- Elérhetővé tesz: Nitrók és gumik - 1 szintű utcai csomag

Érdemes ezzel a Traffipax versennyel kezdeni, ugyanis a megnyerése után beszerelhető nitró rendkívül hasznos társad lesz majd a későbbiekben. A verseny megnyerése nem okozhat gondot. 6 traffipaxon áthaladva kell a leggyorsabbnak bizonyulnod. Neville is nagyon jól vezet, ha

esetleg nem sikerülne mindig a leggyorsabbnak lenned, az ő pontszáma még mindig kihúzhat a csávából.

A verseny megnyerése után találkozol először Kenjivel és bandájával. Már az első perctől kezdve érzed, hogy nehéz ellenfél lesz, de mindenképp le kell győznöd majd a továbblépésért.

VI.7.6.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Main Street
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 5000$
- Irányítja: Kings
- Elérhetővé tesz: Fékek - 1 szintű utcai csomag

A versenyben nagyon könnyű ellenfelek vannak. Még az elején érdemes felhasználni a nitródat, és Neville blokkoló képességét, majd ezután eszméletlen nagy előnyre tehetsz szert. Az útleágazások használata is fölösleges az ellenfelek lassúsága miatt.

VI.7.7.
- Típus: Sprint
- Pálya: Lincoln Boulevard
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 5000$
- Irányítja: Bushido
- Elérhetővé tesz: Karosszéria - 1. csomag

Ez az első körzet legnehezebb pályája. Bátran használd Neville blokkoló képességét, és a nitródat.

VI.7.8.
- Típus: Drift
- Pálya: Kimei Templom
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 5000$
- Irányítja: Bushido
- Elérhetővé tesz: Kerekek - 1. csomag

Drift. Hát igen. Ez a mód rengeteg játékos „kedvenc" módja lesz. Számíts arra, hogy rengetegszer fogod kiválasztani az újraindítás opciót.
A drifthez idő és gyakorlás kell, ki kell tapasztalnod az autód viselkedését. A sárga becsíkozott részen csúszva bonuszt kapsz, illetve kombózni tudsz a kocsid másik irányba történő csúsztatása esetén. Én a „200-zal neki a kanyarnak" módszert javaslom, ugyanis kisebb eséllyel mész neki a falnak, ha nem a bonusz mezőn csúszkálsz, de gyorsabban pörögnek a pontjaid a sebességed miatt. A verseny befejezése után újra összefutsz Kenjivel, aki természetesen megint beléd köt.

VI.7.9.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Silk road
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 5000$
- Irányítja: Bushido
- Elérhetővé tesz: Légterelő - 1. csomag

Rögtön a rajtnál lődd el a nitród, és aktiváld a feltöltés után Neville képességeit. Nem árt kihasználni a pálya rövidítéseit, ugyanis egy-két autó itt már eléggé meg tudja dolgoztatni az embert. A verseny befejezése után Nikki bemutat egy új srácot, akit felvehetsz a csapatodba. A neve Sal, egy VW boldog tulajdonosa és Útkereső. Érdemes felbérelni.

VI.7.10.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Knight Street
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 7500$
- Irányítja: Bushido
- Elérhetővé tesz: Motorháztető - 1. csomag

Ugye ez a játékmód is ismerős számodra. Egy bizonyos időtartam alatt el kell jutnod egyik pontból a másikba, ahol további idő bonusszal folytatva utad el kell érned a következő állomásig és így tovább. Az első Ellenőrzőpont versenyen még nem fogsz nehézségbe ütközni.

VI.7.11.
- Típus: Sprint
- Pálya: Gold Valley futam
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 7500$
- Irányítja: Bushido
- Elérhetővé tesz: Tetőnyílás

Egy rendkívül hangulatos pálya következik, melyben végre kezdjük érezni azt a bizonyos „Carbon-feelinget". A misztikus ősi zenei kíséret gondoskodik a hangulat fokozásáról. Ha a pálya elején betöltöd a nitrót, könnyedén az első helyre küzdheted fel magad, és a kanyarokat ügyesen bevéve, ugyanilyen könnyedén meg is nyerheted a versenyt.

VI.7.12.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Garden Boulevard
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 10000$
- Irányítja: Los Colibries
- Elérhetővé tesz: Sebváltó - 1. szintű profi csomag

Elég hosszú pálya, és valószínűleg a zsaruk is fel fognak tűnni, akiket gyorsan le tudsz rázni a pálya végétől nem messze található kis menedékhelynél, amit az út bal oldalán találsz majd.

VI.7.13.
- Típus: Drift
- Pálya: Kings Park
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 10000$
- Irányítja: Rotor 4
- Elérhetővé tesz: Felfüggesztés - 1. szintű profi csomag

Ismét egy szívet melengető drift pálya. Rengeteg taktikát lehet hallani, hogyan is drifteljünk. Az én véleményem még mindig az, hogy tövig kell nyomni a nitrót és csúsztassuk a kocsinkat úgy, hogy a sebesség bonusszal feltornázzuk a pontunkat, így kisebb az esélye annak, hogy a falnak megyünk a bonusz zónánál.

VI.7.14.
- Típus: Sprint
- Pálya: Devil's Creek Hágó
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 10000$
- Irányítja: Bushido
- Elérhetővé tesz: Nitró - 1. szintű versenycsomag

Egy újabb hegyi pálya. Itt már mindenképpen érdemes tuningolt motorral menni, különben nagyon lassan tudsz majd felgyorsulni az éles kanyarok után.

VI.7.15.
- Típus: Sprint
- Pálya: Mason Street
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 7500$
- Irányítja: Bushido
- Elérhetővé tesz: Turbó - 1. szintű utcai csomag

A pályán nem ütközöl különösebb nehézségbe. A tuningolt verdád verhetetlen. Az esetleg nyomodba eredő zsarukat könnyedén le tudod rázni a szokásos zsarulerázó eszközökkel, melyeket piros kis háromszögek jelölnek a térképeden.

VI.7.16.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Mason Szökőkút
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 7500$
- Irányítja: Rotor 4
- Elérhetővé tesz: Nitró és Gumik - 1. szintű profi csomag

Szokásos Traffipax. Taktika az előzőnél leírva. A turbó tuning használata jól jöhet.

VI.7.17.
- Típus: Drift
- Pálya: Mason Szökőkút
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 7500$
- Irányítja: Scorpios
- Elérhetővé tesz: Lángfóliák

Ha az eddigi rendes pályán játszódó verseny nem elégítette ki a mazochista vágyaidat, hát most örülhetsz, ugyanis ez a drift már a hegyekben játszódik. Könnyedén a szakadékokba zúghatsz le a furcsa módon csak a kanyarokban elhelyezkedő gyenge korláton keresztül. Itt is az ezerrel bevett kanyarokat ajánlom, és mindenképpen a legbelső ívre koncentrálj folyamatosan.

VI.7.18.
- Típus: Főnökverseny
- Pálya: North Road
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 7500$
- Irányítja: Bushido
- Elérhetővé tesz: Turbó - 1. szintű profi csomag

Először egy egyszerű Sprint versenyben kell megverned Kenjit, és ez nem igazán okozhat még problémát.

Ezután irány a hegy, ahol kétfordulós versenyben kell összemérned tudásodat a Bushido vezetőjével. Először üldöznöd kell Kenjit. Minél közelebb kerülsz hozzá, annál több pontot kapsz a célba érkezéskor. A második fordulóban pedig téged üldöz, és minél közelebb kerül hozzád, annál több pont vonódik le az előző körben megszerzettből. Ha több pontot sikerül megszerezned, tiéd a győzelem. Akkor is te győzöl, ha 10 másodperccel megelőzöd üldözés közben az ellenfeled. Ha nekimész ellenfelednek, levonnak 5000 pontot, ha viszont az ellenfél megy neked, te kapsz 5000 pontot. Kellemes pontszámot lehet összegyűjteni, ha nem mész mindig padlógázzal, hanem bevárod ellenfeled, és elzárva előtte az utat beléd megy.

A pálya nagyon nehéz, vigyázni kell, hogy ne sodródj ki a kanyarokban, különben lezuhansz a hegyről, és töltheted be újra a mentett állást.

A legjobb taktika a hegyi driftnél alkalmazott módszer: padlógázzal a kanyarokban a legbelső ívet bevéve. Nitrót valamely furcsa oknál fogva nem tudsz használni a pályán...

Miután megnyerted a futamot, egy újabb autó és csapattag lesz elérhető számodra. Ha szerencséd van, meg is nyerheted Kenji autóját, a leány neve pedig Yumi, egészen a megverésédig Kenjivel versenyzett. Akkor is jelen volt, mikor leléptél Rockportból. Az alap autója egy Mitsubishi Eclipse GT. Útkereső.

VI.7.19.
- Típus: Versenyháború
- Pálya: Sutherden Bell Torony
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 10000$
- Irányítja: Bushido

A verseny elkezdése előtt érdemes mindenképpen átváltsunk az RX-7-re, ugyanis eszméletlen gyors a játék ezen szakaszán.

Elég hosszú verseny. Az egész titka abban rejlik, hogy a pálya első negyedénél található útlevágást mindenképpen észre kell venned, ugyanis eszméletlen nagy előnyre lehet szert tenni a segítségével.

VI.7.20.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Morgan Beach Lehajtó
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Turbó - Csíkfóliák

Abszolút nehézségmentes pálya. Teljesítése után összefutsz következő ellenfeleddel Angie-vel, aki a 21st Street banda vezetője és egy igen erős izomautó birtokosa.

VI.7.21.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Tengerpart
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: Rotor 4
- Elérhetővé tesz: Nitró és Gumik - 2. szintű utcai csomag

Neville-t vidd magaddal - csak ahogy minden futamra - hiszen vele lehet legkönnyebben megnyerni a versenyeket. Az ütelágazásokat használd ki, majd mikor te vagy az első, kérj egy blokkolást Neville-től.

A pálya végén találkozol Darius-szal, aki dicséretekkel halmoz el.

VI.7.22.
- Típus: Sprint
- Pálya: Dover és Lepus
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: Scorpios
- Elérhetővé tesz: Metálszín

Csak adj gázt és nyerd meg a versenyt, különösebb probléma nélkül.

VI.7.23.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Eskuri Pláza
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Sebváltó - 2. szintű utcai csomag

A verseny megkezdésekor egy kis videó következik, amelyben Darius és Nikki vitáját láthatod, amely a te versenyzésedhez kapcsolódik.

A futam maga egyszerű ellenőrzőpontos verseny, csak a szembejövő forgalomra kell ügyelni. A verseny után ismét találkozol Angie-vel, aki megint figyelmeztetni akar, hogy ne merészelj a területén versenyezni.

VI.7.24.
- Típus: Drift
- Pálya: Knife's Edge
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Motorháztető - 3. csomag

Jóval könnyebb hegyi drift pálya, mint az előző volt. Egy 2. szintű, jól irányítható kocsival könnyedén végigvihető. Az előző hegyi driftnél leírt taktikát most még könnyebben lehet alkalmazni.

A pálya befejezése után Nikki-vel találkozol, akivel elmentek oda, ahol a rendőrök lecsaptak anno. Egyre gyanúsabb neki a táska sztori.

VI.7.25.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Eskuri Street
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Édesség festés

Használd egészséggel Neville blokkoló képességeit, így semmi gond nem lehet a verseny megnyerésével.

VI.7.26.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Stonewall Alagút
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Fékek - 2. szintű utcai csomag

Ismét Traffipax pálya, de itt még Neville segítségét sem kell használnod, az egyszerűsége miatt.

VI.7.27.
- Típus: Sprint
- Pálya: Petersburg Gát
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Kerekek - 2. csomag

Ismét egy könnyed kis Sprint pálya. A rajtkor előtt nitróval az első helyre pattanhatsz, és Neville segítségével könnyedén meg is tarthatod azt.

VI.7.28.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Newport Vasútállomás
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Nitró - 2. szintű versenycsomag

Szokásos Traffipax, szokásos taktika.

VI.7.29.
- Típus: Sprint
- Pálya: Mission Street
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Kerekek - 4. csomag

Ismét érdemes előlni egy nitró löketet kezdéskor, és már meg is nyerted a versenyt. A pálya 71%-nál van egy kisebb útlevágás, használd bátran.

VI.7.30.
- Típus: Drift
- Pálya: Devil's Creek hágó
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Szivárványszín festés

Egy újabb hegyi drift pálya, mely talán a legkönnyebb. Az első pár kanyarban akkora előnyt szerezhetsz, amellyel már meg is nyerheted a versenyt.

VI.7.31.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Foundry Road
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Kipufogóvégek

Laza kis gyorsulós pálya. A rövidítéseket nincs értelme használni.

VI.7.32.
- Típus: Sprint
- Pálya: Waterfront Road
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: Scorpios
- Elérhetővé tesz: Légterelő - 2 . csomag

Egyetlen zavaró tényező az árokban található rengeteg növény, ami miatt nehezen lehet látni az utat. Ezen kívül nem lehet gondod a pályával.

VI.7.33.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Dover Street
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: Scorpios
- Elérhetővé tesz: Krómfestés

Nevetségesen egyszerű pálya. 10-20 másodperceket lazán rá lehet verni az ellenfélre, minden megerőltetés nélkül.

VI.7.34.
- Típus: Főnökverseny
- Pálya: Kemptoni Dokkok
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: 21st Street
- Elérhetővé tesz: Turbó - 2. szintű profi csomag

Rögtön a célnál fordulj jobbra és vágd le az utat. Ezzel elég előnyre tehetsz szert, és ha nem rontasz el útközben semmit, könnyen meg is tarthatod az előnyöd.

Az első verseny után irány a hegy ismét. Igen fura felépítésű az NFS: Carbon. Nekem olyan érzésem támadt ennél a résznél, hogy minél előrébb vagyunk a játékban, annál könnyebbek az ellenfelek. Angie-t egy tuningolt RX-7-tel könnyedén el lehet verni, 10 másodperces előnnyel. Miután legyőzöd őt, megkapod az izomautóját, egy Dodge Charger-t.

A verseny után Samson küld üzenetet, hogy találkozni akar velünk, és szívesen becsatlakozna a csapatba. Blokkoló, tehát érdemes felvenni, mondjuk Sal helyett.

VI.7.35.
- Típus: Versenyháború
- Pálya: Steyne Vízvezeték
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 10000$
- Irányítja: Scorpios

Itt az ideje, hogy visszavonjam a „Carbon egyre könnyebb" dolgot, ugyanis ez a futam talán a játék eddigi legnehezebb versenye. Az autók gyorsak és igen hosszú ideig tart a menet, tehát elég sok idő áll rendelkezésedre ahhoz, hogy valamit végzetesen elronts. Az elején kell átvenned a vezetést, nitróval felgyorsulva, majd hibátlan vezetéssel végül tied lehet a győzelem.

VI.7.36.
- Típus: Drift
- Pálya: Városi Bíróság
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 18000$
- Irányítja: T.R.K.
- Elérhetővé tesz: Légterelő - 3. csomag

Egy újabb nehéz drift pálya. A pályán jó párszor körül kell nézned, mire kitapasztalod, mekkora sebességgel, hol kell bevenni a megfelelő ívet.

A pálya befejezése után Wolffal, a T.R.K. vezetőjével találkozol.

VI.7.37.
- Típus: Körverseny
- Pálya: University Way
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 18000$
- Irányítja: T.R.K.
- Elérhetővé tesz: Karosszéria - 4. csomag

Közepes nehézségű pálya, ahol a pálya végén, a balra található útlevágást érdemes kihasználni, értékes másodperceket nyerhetsz vele.

VI.7.38.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: University Avenue
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 18000$
- Irányítja: T.R.K.
- Elérhetővé tesz: Matt festés

Nagyon egyszerű ellenőrzőpontos verseny. Rengeteg útlevágás található benne: az első az előző pályánál megismert levágás, a következő az alagút mellett, majd a harmadik a 3. ellenőrzőpont előtt található, melynél át kell törnöd pár kaput.

VI.7.39.
- Típus: Sprint
- Pálya: Verona alagút
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: T.R.K.
- Elérhetővé tesz: Karosszéria - 3. csomag

Ismét egy közepes nehézségű sprint következik. A pálya háromnegyedénél található útlevágást érdemes kihasználni, és persze nem árt vigyázni a szembejövő forgalommal.

A pálya befejezése után ismét összefutsz Wolffal, aki közli, hogy erre nincsen semmi keresnivalód. Na, azt majd meglátjuk...

VI.7.40.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Millió Dolláros Futam
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Nitró és Gumik - 2. szintű profi csomag

A verseny megnyerése nem jelenthet problémát, ha ügyelsz a forgalomra, és a pálya háromnegyedénél található levágásra, ami a parkon átvezet.

VI.7.41.
- Típus: Sprint
- Pálya: York Road
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Ablakszínezés

Érdemes kihasználni a pálya 30%, 59% és 92%-nál található útlevágásokat.

VI.7.42.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Ocean View
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Felfüggesztés - 2. szintű utcai csomag

Körverseny, tehát ismét sok idő van a rontásra. A pálya háromnegyedénél található, a parkon átvezető útlevágást bátran használd, sokat számít.

VI.7.43.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Rabinovitz Drive
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Motorháztető - 2. csomag

Nagyon könnyű pálya. Az 1. és 2. pont közt található útlevágást bátran ajánlom, ugyanis igen sok másodpercnyi előnyre tehetsz szert, bár a rövidítés felhasználása nélkül is könnyen teljesíthető a feladat. Van még egy másik levágás, mely jól jöhet, ez az alagút mellett található.

VI.7.44.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Hills Borough Parkway
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Törzsfóliák

Ismét az alagút melletti és a parkon áthaladó útlevágást ajánlom kihasználni.

VI.7.45.
- Típus: Sprint
- Pálya: Agostini Avenue
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Turbó - 2. szintű utcai csomag

A 11%, 41% és a 64%-nál lévő útlevágásokat használd bátran, az első helyezés könnyebb megszerzésének érdekében.

VI.7.46.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Apartmansor
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 12000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Karosszéria - 2. csomag

A körversenyek közt elég könnyűnek számító pálya. A szakasz felénél, illetve közvetlenül a cél előtt egy-egy igen hasznos útlevágás található. A szakasz felénél található használatához át kell törnöd egy ajtót.

VI.7.47.
- Típus: Sprint
- Pálya: Észak-Belleza
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Kerekek - 3. csomag

Egyszerű kis Sprint pálya. Neville képességei jól jöhetnek.

VI.7.48.
- Típus: Sprint
- Pálya: Lofty-Heights Lejtő
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: Rotor 4
- Elérhetővé tesz: Karosszériafóliák - 1. csomag

Az egyik legkacskaringósabb pálya a Carbonban. Óvatosan vedd be a kanyarokat, a végeredmény egy rendkívül élvezetes győzelem lehet.

VI.7.49.
- Típus: Drift
- Pálya: Lofty-Heights Lejtő
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: Rotor 4
- Elérhetővé tesz: Karosszériafóliák - 2. csomag

Megegyezik az előző pályával, csak driftelni kell. A driftet meg már ugye kened-vágod.

VI.7.50.
- Típus: Főnökverseny
- Pálya: Skyline Avenue
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 15000$
- Irányítja: T.FK.
- Elérhetővé tesz: Motor - 2. szintű profi csomag

Az eddigi legnehezebb főnök. A 2. szintű kocsi ugyan jól irányítható, de még így is előfordulhat, hogy a nagy lendületedben lezúgsz a hegyről. Nitró és útlevágás nincs, a pontos kanyarbevételre és a padlógázra számíthatsz csak.

A pálya befejezése után egy új tag jelentkezik a csapatba, aki Szélfogó. Felbérelheted, ha kedveled a Szélfogókat, de szerintem maradj Neville-nél.

Ezután Darius hív fel, szeretne találkozni veled. Elárult. Ismét. De Nikki segítségével megmenekülsz, és hozzáláttok a tervetek megvalósításához, mely persze Darius tönkretételéről szól. Ekkor Nikki is felvehetővé válik a csapatba, ő szintén Szélfogó.

VI.7.51.
- Típus: Versenyháború
- Pálya: Library Square
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 10000$
- Irányítja: Black Hearts

Nem árt, ha befektetsz valami jobb verdába, ugyanis innentől lesznek a legkeményebbek a versenyek.

Nagyon hosszú, mint ahogy azt a versenyháborúktól megszokhattuk, és rengeteg a rontási lehetőség. Szinte egyáltalán nem szabad hibázni, ha meg akarod nyerni ezt a futamot. A jól ismert útlevágások használatával sikerülhet, de még így is kemény küzdelem lesz.

VI.7.52.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Olympic Boulevard
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Nitró és Gumik - 3. szintű profi csomag

Darius az eddigi főnökökből állított össze egy csapatot ellened. Ugye lehet már sejteni, hogy ez a rész kemény menet lesz.

A szokásosnál nehezebb traffipax versenyben lesz részed. Indulásnál elhasználhatsz egy kis nitrót előnyszerzésre, messze van még az első fényképezés. A rajt után pár száz méterre található levágást érdemes mindenképpen felhasználni.

VI.7.53.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Neon Mile
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Sebváltó - 3. szintű utcai csomag

2-es szintű autóval még könnyen elvégezhető. A kerület elfoglalása után elérhetővé válik a Toyota Supra. Érdemes befektetni egybe.

VI.7.54.
- Típus: Körverseny
- Pálya: North Broadway
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Plymotuh Hemi Cuda

Kenji is indul a versenyen, bár nem ő lesz a legnagyobb ellenfél. Egy 3. szintű kocsival egyszerűen végigvihető, ha használod az útlevágásokat, a kitört kapukon át.

VI.7.55.
- Típus: Sprint
- Pálya: Silverton Way
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Turbó - 3. szintű utcai csomag

A szokásos Sprint, csak kicsit nehezebb kivitelben, mivel elég kemény pályarész. Az előző pályákon megismert útlevágások használata kötelező. A szakasz elején található hajtűkanyarnál érdemes használni az időlassítót.

VI.7.56.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Troy
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Motor - 3. szintű utcai csomag

Közepes nehézségű feladat, egy 3. szintű kocsival. Ki lehet hagyni ugyan, mivel a körzetben ez a legnehezebb pálya, de a 3. szintű motorért megéri végigvinni. Az átjárónál található útlevágást mindenképpen használd ki.

VI.7.57.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Blackwell Road
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Chevrolet Corvette Z06

Ha eddig nem tetted, most már mindenképpen be kell szerezned vagy a Suprát vagy a Subarut, ugyanis 2-es szintű kocsival ez a pálya szinte lehetetlenül nehéz lesz. Rengeteg útlevágási lehetőség, és egyre kevesebb idő. Ne nagyon tévedj, és ügyelj a forgalomra.

VI.7.58.
- Típus: Kanyon
- Pálya: Deadfall Elágazás
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Lamborghini Murciélagho

Wolf ellen fogsz újra megvívni a kanyonban. Új autójával sokkal nehezebb ellenfél lesz és a pálya is sokkal veszélyesebb, mint eddig bármelyik. Főleg az utolsó kanyarra vigyázz, ott szállhat el igazán az ember, nem hiába hívják ezt Deadfall-nak.

VI.7.59.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Canmoar Road
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Turbó - 3. szintű profi csomag

Ismét egy kemény Traffipax verseny. Fontos, hogy az elején jól teljesíts, hiszen Neville is felgyorsít azon a szakaszon, és így könnyebben levadássza a közeledben lévő autósokat.

VI.7.60.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Brooks Street
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Motor - 3. szintű versenycsomag

Egy elég nehéz körverseny, szerezz sok előnyt az elején, szép kanyarbevételekkel meglesz az első hely.

VI.7.61.
- Típus: Kanyon
- Pálya: Halálkanyar
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Dodge Challenger Concept

Angie-vel kell újra megküzdened a kanyonban. Könnyebb ellenfél mint Wolf, a pálya is könnyebb, de akad egy-két kanyar, aminél nagyon kell vigyázni. Ilyen a 2. és az utolsó kanyar.

VI.7.62.
- Típus: Drift
- Pálya: Elátkozott út
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Sebváltó - 3. szintű versenycsomag

Egyszerű, elsőre végigvihető drift, ugyanis szerencsére elég alacsony pontszám is elég az első helyhez.

VI.7.63.
- Típus: Sprint
- Pálya: Deadfall elágazás
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Nitró és Gumik - 3. szintű utcai csomag

Nehéz Sprint pálya fenn a hegyekben. Átüthető korlátok ugyan nincsenek, de a kanyargós út miatt nehéz az első hely megtartása a rajt után.

VI.7.64.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Savannah Street
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Fékek - 3. szintű utcai csomag

Egy újabb adrenalin növelő körverseny, Angie

társaságában. Baromi rossz érzés tud lenni, ha 5 perc autókázás után egy rosszul bevett kanyar miatt fújhatjuk az egész versenyt. Ezen a szinten lehet, hogy sokszor érezni fogod ezt.

VI.7.65.
- Típus: Sprint
- Pálya: Starlight Street
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 20000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Sebváltó - 3. szintű profi csomag

Egy laza Sprint a sok nehéz verseny közt.

VI.7.66.
- Típus: Sprint
- Pálya: Eagle Drive
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Motor - 3. szintű profi csomag

Az előzőnél egy fokkal nehezebb verseny, ajánlott kihasználni Neville képességeit.

VI.7.67.
- Típus: Ellenőrzőpont
- Pálya: Gray Street
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Fékek - 3. szintű versenycsomag

Ismét egy könnyű verseny. Nem nagyon lesz többet ilyen egyszerű rész a Stacked Deck területen, így ajánlatos a pénz miatt végigvinni.

VI.7.68.
- Típus: Kanyon
- Pálya: Elátkozott Út
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Mitsubishi Lancer

Ellenfeled Kenji lesz, az új Mitsubishiját vezetve. Kb. olyan ellenfél mint Angie, de a pálya sokkal könnyebb, így nem okozhat nehézséget a legyőzése.

VI.7.69.
- Típus: Traffipax
- Pálya: Bowen Avenue
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Lamborghini Gallardo

Az útlevágások használatával nem lehet gondod azelső helyéért vívott küzdelemben.

VI.7.70.
- Típus: Körverseny
- Pálya: Paradise Hotel
- Hossz: 2 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Nitró és Gumik - 3. szintű versenycsomag

Elég nehéz körverseny. Ismét szerezz előnyt induláskor, majd Neville és az útlevágások segítségével tartsd meg azt.

VI.7.71.
- Típus: Sprint
- Pálya: Spade Street
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 25000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Turbó - 3. szintű versenycsomag

Egy közepes nehézségű Sprint pálya, a végső megmérettetés előtt.

VI.7.72.
- Típus: Főnökverseny
- Pálya: Halálkanyar
- Hossz: 1 kör
- Jutalom: 50000$
- Irányítja: Stacked Deck
- Elérhetővé tesz: Fékek - 3. szintű profi csomag

Mivel Darius a „nagyfőnök", először a 3 előző főnökkel kell versenyezni egyszerre. Elsőnek a kanyonban, másodszorra pedig a városban méred össze velük az erődet. Mindenképpen ajánlott egy extra drága autó megvásárlása a cél elérése érdekében, mint pl. a Lamborghini Murcéilago. Nem fognak gondot okozni. Legalábbis Dariushoz képest nem. Kiütve három ellenfeledet, a játék legkegyetlenebb részéhez érsz. Először a városban, majd egy kanyon duelben kell jobbnak bizonyulnod Dariusnál. A város egy szokásos Sprint versenyszabályán alapul. Az útvonal levágásokat mindenképpen használd ki. A kanyon duel eszméletlen kemény. A szokásos ki szerez több pontot módszerrel is meg lehet nagy nehezen nyerni, de vannak trükkök, melyek egyszerűbbé teszik a dolgodat. Az autódat tuningold fel teljesen a gyorsulásra, így egy jól bevett kanyarnál Darius elé tudsz kerülni, és ügyesen elévágva könnyedén legyőzheted. Ezután csak annyi a dolgod, hogy végignézed az utolsó animációkat.

És ne feledd. Mindig van, aki gyorsabb nálad...

VI.8. Kihívás sorozat (Challenge Series)

Különféle versenytípusokban mérhetjük össze tudásunkat ellenfeleinkkel, minden típushoz három – bronz, ezüst és arany fokozatú – verseny tartozik. Ha sikerül megnyerni az arany fokozatú versenyt egy-egy típusból, akkor alkatrészeket, vagy akár autókat is megszerezhetünk.

VI.8.1. Kanyon Duel

VI.8.1.1. Bronz
- Pálya: Journeyman's Bane
- Hossz: 7.3 km
- Autó: Lexus IS
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.1.2. Ezüst
- Pálya: Gold Valley Duel
- Hossz: 4.0 km
- Autó: Plymouth Road Runner
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.1.3. Arany
- Pálya: Eternity Pass
- Hossz: 5.1 km
- Autó: Chevrolet Corvette Z06
- Jutalom: Switchblade Spoiler

VI.8.2. Kanyon

VI.8.2.1. Bronz
- Pálya: Gold Valley
- Hossz: 5.5 km
- Autó: Mazda RX-8
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.2.2. Ezüst
- Pálya: Copper Ridge
- Hossz: 4.2 km
- Autó: Mitsubishi Eclipse GT
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.2.3. Arany
- Pálya: Deadfall Junction
- Hossz: 5.4 km
- Autó: Nissan 350Z
- Jutalom: NFS Carbon logóval ellátott matricák

VI.8.3. Ellenőrzőpont

VI.8.3.1. Bronz
- Pálya: Eskuri Plaza
- Hossz: 9.0 km
- Autó: Renault Clio V6
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.3.2. Ezüst
- Pálya: Rabinowitz Drive
- Hossz: 8.5 km
- Autó: Plymouth Hemi Cuda
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.3.3. Arany
- Pálya: Blackwell Road
- Hossz: 9.4 km
- Autó: Porsche 911 GT3 RS
- Jutalom: Venom Spoiler

VI.8.4. Kanyon Ellenőrzőpont

VI.8.4.1. Bronz
- Pálya: Lofty Heights
- Hossz: 5.3 km
- Autó: Chevrolet Camaro SS
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.4.2. Ezüst
- Pálya: Knifés Edge
- Hossz: 3.9 km
- Autó: Mazda Rx-7
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.4.3. Arany
- Pálya: Desperation Ridge
- Hossz: 5.4 km
- Autó: BMW M3 GTR
- Jutalom: Pearlescent Paint

VI.8.5. Kanyon Drift

VI.8.5.1. Bronz
- Pálya: Gold Valley Drift
- Hossz: 4.9 km
- Autó: Aston Martin DB9
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.5.2. Ezüst
- Pálya: Knifés Edge Drift
- Hossz: 3.9 km
- Autó: Toyota MR2
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.5.3. Arany
- Pálya: Lookout Point Drift
- Hossz: 3.7 km
- Autó: Lamborghini Murcielage LP640
- Jutalom: Sidewinder Spoiler

VI.8.6. Üldözők kicselezése

VI.8.6.1. Bronz
- Pálya: Starlight Strip Escape
- Hossz: -
- Autó: Mazda Mazdaspeed 3
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.6.2. Ezüst
- Pálya: Beachfront Dodge
- Hossz: -
- Autó: Dump Truck
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.6.3. Arany
- Pálya: Route 55 Getaway
- Hossz: -
- Autó: Nissan Skyline GT-R R34
- Jutalom: Overdial & Shaker Hoods

VI.8.7. Zsaruk karcolása

VI.8.7.1. Bronz
- Pálya: Hills Borough Hijinks
- Hossz: -
- Autó: Dodge Charger SRT8
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.7.2. Ezüst
- Pálya: Wyle Center Crackdown
- Hossz: -
- Autó: Subaru Impreza WRX STi
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.7.3. Arany
- Pálya: Brimstone A.FB.
- Hossz: -
- Autó: Chevrolet Chevelle SS
- Jutalom: Pearl Window Tint

VI.8.8. Körverseny

VI.8.8.1. Bronz
- Pálya: Dover Street
- Hossz: 11.2 km
- Autó: Alfa Romeo Brera
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.8.2. Ezüst
- Pálya: Oceanview
- Hossz: 11.2 km
- Autó: Lamborghini Gallardo
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.8.3. Arany
- Pálya: Starlight Street
- Hossz: 10.4 km
- Autó: Shelby GT500
- Jutalom: Impact Spoiler

VI.8.9. Sprint

VI.8.9.1. Bronz
- Pálya: Condo Row
- Hossz: 6.1 km
- Autó: Dodge Charger R/T
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.9.2. Ezüst
- Pálya: Kings Park
- Hossz: 8.1 km
- Autó: Porsche Cayman S
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.9.3. Arany
- Pálya: Canmor Road
- Hossz:5.3 km
- Autó: Mitsubishi Lancer
- Jutalom: Honey Vinyl

VI.8.10. Drift

VI.8.10.1. Bronz
- Pálya: Chinatown Drift
- Hossz: 4.3 km
- Autó: Lotus Europa S
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.10.2. Ezüst
- Pálya: Park Drive Drift
- Hossz: 4.5 km
- Autó: Toyota Supre
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.10.3. Arany
- Pálya: Main Street Drift
- Hossz: 7.0 km
- Autó: Chevrolet Corvette Z06
- Jutalom: Tornado Spoiler

VI.8.11. Traffipax

VI.8.11.1. Bronz
- Pálya: Million Dollar Run
- Hossz: 7.5 km
- Autó: Chrysler 300C Hemi SRT8
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.11.2. Ezüst
- Pálya: Infinity Park
- Hossz: 5.7 km
- Autó: Ford Mustang GT
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.11.3. Arany
- Pálya: Eskury Way
- Hossz: 5.9 km
- Autó: Mercedes-Benz SLR McLaren
- Jutalom: Groundmaster Spoiler

VI.8.12. Versenyháború

VI.8.12.1. Bronz
- Pálya: Downtown
- Hossz: 12.4 km
- Autó: Mitsubishi Eclipse
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.12.2. Ezüst
- Pálya: Fortuna
- Hossz: 23.6 km
- Autó: Mercedes-Benz SL65 AMG
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.12.3. Arany
- Pálya: Silverton
- Hossz: 15.2 km
- Autó: Dodge Challenger Concept
- Jutalom: Race Flag Vinyls

VI.8.13. Ellenőrzőpont

VI.8.13.1. Bronz
- Pálya: Highway 142
- Hossz: 7.3 km
- Autó: Dodge Challenger Concept
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.13.2. Ezüst
- Pálya: Downtown Tunnel
- Hossz: 10.4 km
- Autó: Lamborghini Murciélago
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.13.3. Arany
- Pálya: Around the World
- Hossz: 33.8 km
- Autó: Mitsubishi Lancer
- Jutalom: 1992 Nissan 240 SX

VI.8.14. Kihívás

VI.8.14.1. Bronz
- Pálya: Pursuit Pinball
- Hossz: -
- Autó: Shelby GT500
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.14.2. Ezüst
- Pálya: Massive Escape
- Hossz: -
- Autó: Jaguar XK
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.14.3. Arany
- Pálya: Big Game Hunt
- Hossz: -
- Autó: Dodge Viper SRT-10
- Jutalom: Camo & Pinstripe Vinyls

VI.8.15. Versenyháború

VI.8.15.1. Bronz
- Pálya: Highway 142
- Hossz: 33.4 km
- Autó: Nissan 240 SX
- Jutalom: megnyílik az ezüst fokozat

VI.8.15.2. Ezüst
- Pálya: Garcia Street
- Hossz: 9.1 km
- Autó: Chevrolet Camaro Concept
- Jutalom: megnyílik az arany fokozat

VI.8.15.3. Arany
- Pálya: Route 21
- Hossz: 22.9 km
- Autó: Koenigsegg CCX
- Jutalom: 2007 Jaguar XK

VI.9. Gyors versenyek, pályák, legjobb idők, pontok

Ahogy haladunk előre a karriermódban, egyre több válik kiválaszthatóvá a 115 gyorsversenyből. A lista tartalmazza az összes versenyt, pályát, és az azokhoz tartozó rekordokat is.

VI.9.1.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: Morgan Beach Offramp
- Hossza: 4.3 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:40.80

VI.9.2.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Steyne Aqueduct
- Hossza: 15.2 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 2:18.19

VI.9.3.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Beachfront
- Hossza: 8.0 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:24.27

VI.9.4.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Dover and Lepus
- Hossza: 5.5 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:53.19

VI.9.5.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: Eskuri Plaza
- Hossza: 8.9 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 3:10.63

VI.9.6.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Knife's Edge
- Hossza: 3.8 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 38.096

VI.9.7.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Eskuri Way
- Hossza: 5.8 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1,153.03 km/h

VI.9.8.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Stonewall Tunnel
- Hossza: 3.7 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1,192.66

VI.9.9.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Petersburg Dam
- Hossza: 5.9 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:54.88

VI.9.10.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Kempton Docks
- Hossza: 11.0 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:47.40

VI.9.11.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Newport Trainyard
- Hossza: 7.1 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 183.00 km/h

VI.9.12.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Mission Street
- Hossza: 5.6 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:02.37

VI.9.13.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Devil's Creek Pass
- Hossza: 3.7 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 24.731

VI.9.14.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Foundry Road
- Hossza: 4.4 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1,029.94 km/h

VI.9.15.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Waterfront Road
- Hossza: 4.4 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:30.05

VI.9.16.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Dover Street
- Hossza: 11.2 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:39.51

VI.9.17.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: Blackwell Road
- Hossza: 9.3 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 3:28.84

VI.9.18.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Deadfall Junction
- Hossza: 7.1 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2.361

VI.9.19.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Canmor Road
- Hossza: 6.5 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 997.67 km/h

VI.9.20.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Olympic Boulevard
- Hossza: 6.1 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1,291.22 km/h

VI.9.21.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: The Neon Mile
- Hossza: 8.2 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:56.99

VI.9.22.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Desperation Ridge
- Hossza: 7.4 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:26.73

VI.9.23.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Brooks Street
- Hossza: 11.7 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 2:02.21

VI.9.24.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Desperation Bridge
- Hossza: 7.2 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 10.869

VI.9.25.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Journeymans Bane
- Hossza: 4.7 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 28.659

VI.9.26.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: North Broadway
- Hossza: 7.0 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:10.92

VI.9.27.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Silverton Way
- Hossza: 6.9 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:40.76

VI.9.28.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: Troy
- Hossza: 7.3 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:44.25

VI.9.29.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Deadfall Junction
- Hossza: 7.2 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:31.62

VI.9.30.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Savannah Street
- Hossza: 10.6 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:48.39

VI.9.31
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Starlight Street
- Hossza: 6.8 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:22.66

VI.9.32.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Eagle DrVIe
- Hossza: 5.7 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:01.34

VI.9.33.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: Gray Street
- Hossza: 6.9 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:27.25

VI.9.34.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Journeymans Bane
- Hossza: 5.3 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 7.669

VI.9.35.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Bowen Avenue
- Hossza: 5.6 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 954.80 km/h

VI.9.36.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Paradise Hotel
- Hossza: 10.3 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:46.14

VI.9.37.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Spade Street
- Hossza: 5.3 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:47.39

VI.9.38.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: City Courthouse
- Hossza: 4.8 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 107.205

VI.9.39.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: UnVIersity Way
- Hossza: 7.4 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:19.29

VI.9.40.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: UnVIersity Avenue
- Hossza: 7.6 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:44.16

VI.9.41.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Library Square
- Hossza: 23.5 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 8:08.00

VI.9.42.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Skyline Avenue
- Hossza: 8.5 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:19.56

VI.9.43.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Verona Tunnel
- Hossza: 5.3 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:55.00

VI.9.44.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Million Dollar DrVle
- Hossza: 7.4 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1,127.59 km/h

VI.9.45.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: York Road
- Hossza: 6.1 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:10.40

VI.9.46.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Ocean View
- Hossza: 11.1 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:53.33

VI.9.47.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: Rabinowitz Drice
- Hossza: 8.4 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:53.86

VI.9.48.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: Hilss Borough Parkway
- Hossza: 12.7 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 4:41.78

VI.9.49.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Agostini Avenue
- Hossza: 7.1 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:27.99

VI.9.50.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Condo Row
- Hossza: 8.2 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:23.40

VI.9.51.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: North Bellezza
- Hossza: 6.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:07.97

VI.9.52.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Lofty Heights Downhill
- Hossza: 5.3 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:03.65

VI.9.53.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Lofty Heights Downhill
- Hossza: 4.7 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 24.105

VI.9.54.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Main Street
- Hossza: 6.2 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:09.23

VI.9.55.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Lincoln Boulevard
- Hossza: 4.9 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:49.44

VI.9.56.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Sutherden Bell Tower
- Hossza: 12.3 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:58.86

VI.9.57.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Park DrVle
- Hossza: 4.4 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 172.00 km/h

VI.9.58.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Kimei Temple
- Hossza: 4.3 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 57.875

VI.9.59.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Silk Road
- Hossza: 7.7 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:29.99

VI.9.60.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Chinatown Tram
- Hossza: 8.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 3:43.96

VI.9.61.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: North Road
- Hossza: 9.6 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:56.40

VI.9.62.
- Verseny típusa: Ellenőrzőpont
- Pálya: Knight Street
- Hossza: 6.7 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:45.45

VI.9.63.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Gold Valley Run
- Hossza: 5.4 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:07.80

VI.9.64.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Garden Boulevard
- Hossza: 7.8 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:42.36

VI.9.65.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Kings Park
- Hossza: 4.4 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 135.649

VI.9.66.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Devil's Creec Pass
- Hossza: 4.1 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:33.79

VI.9.67.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Mason Street
- Hossza: 7.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:43.00

VI.9.68.
- Verseny típusa: Traffipax
- Pálya: Mason Fountain
- Hossza: 5.2 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1,018.66 km/h

VI.9.69.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Lookout Point
- Hossza: 3.6 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 19.630

VI.9.70.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Salazar Street
- Hossza: 5.3 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:56.00

VI.9.71.
- Verseny típusa: Üldözők kicselezése
- Pálya: Fortuna
- Hossza: -
- Körök száma: 1
- Rekord: -

VI.9.72.
- Verseny típusa: Üldözők kicselezése
- Pálya: Kempton
- Hossza: -
- Körök száma: 1
- Rekord: -

VI.9.73.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Starlight Strip
- Hossza: 5.6 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 200.000

VI.9.74.
- Verseny típusa: Üldözők kicselezése
- Pálya: Downtown
- Hossza: -
- Körök száma: 1
- Rekord: -

VI.9.75.
- Verseny típusa: Kiütéses üldözés
- Pálya: Silverton
- Hossza: 11.3 km
- Körök száma: 8
- Rekord: -

VI.9.76.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Old Quarter
- Hossza: 7.3 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 300.000

VI.9.77.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Copper Ridge
- Hossza: 3.8 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 180.604

VI.9.78.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Copper Ridge
- Hossza: 4.2 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:31.00

VI.9.79.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Gold Valley Run
- Hossza: 4.9 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 80.000

VI.9.80.
- Verseny típusa: Kiütéses üldözés
- Pálya: Fortuna
- Hossza: 11.4 km
- Körök száma: 1
- Rekord: -

VI.9.81.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Royal Avenue
- Hossza: 6.7 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 2:27.00

VI.9.82.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Mason St Bridge
- Hossza: 11.7 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 4:03.00

VI.9.83.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Newport Ironworks
- Hossza: 3.2 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 180.000

VI.9.84.
- Verseny típusa: Kiütéses üldözés
- Pálya: Downtown
- Hossza: 10.4 km
- Körök száma: 4
- Rekord: -

VI.9.85.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Gold Valley Run
- Hossza: 5.1 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2.981

VI.9.86.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Francis Tunnel
- Hossza: 9.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 3:15.00

VI.9.87.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Fortuna Heights
- Hossza: 10.8 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 200.000

VI.9.88.
- Verseny típusa: Üldözők kicselezése
- Pálya: San Juan
- Hossza: -
- Körök száma: 1
- Rekord: -

VI.9.89.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Palmont UnVIersity
- Hossza: 7.3 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 220.000

VI.9.90.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Eternity Pass
- Hossza: 5.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:01.00

VI.9.91.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Journeyman's Bane
- Hossza: 5.3 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:06.00

VI.9.92.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: South Fortuna
- Hossza: 20.6 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 7:22.00

VI.9.93.
- Verseny típusa: Kiütéses üldözés
- Pálya: Kempton
- Hossza: 12.1 km
- Körök száma: 1
- Rekord: -

VI.9.94.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Billings District
- Hossza: 9.4 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 250.000

VI.9.95.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Desperation Ridge
- Hossza: 7.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 80.000

VI.9.96.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Knife's Edge
- Hossza: 3.9 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:48.00

VI.9.97.
- Verseny típusa: Kiütéses üldözés
- Pálya: San Juan
- Hossza: 12.5 km
- Körök száma: 4
- Rekord: -

VI.9.98.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Park DrVle Drift
- Hossza: 3.2 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 160.000

VI.9.99.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Deadfall Junction
- Hossza: 7.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 80.000

VI.9.100.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Lucky Towers
- Hossza: 9.5 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 1:27.12

VI.9.101.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Shady Pine
- Hossza: 5.1 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 250.000

VI.9.102.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Knife's Edge
- Hossza: 3.8 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 10.000

VI.9.103.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Devil Creek's Pass
- Hossza: 4.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord:10.000

VI.9.104.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Campbell Tunnel
- Hossza: 14.1 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 5:34.00

VI.9.105.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Mesa Bridge
- Hossza: 3.9 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 1:30.00

VI.9.106.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Eternity Pass
- Hossza: 5.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 3.593

VI.9.107.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Copper Ridge
- Hossza: 4.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 80.000

VI.9.108.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Main Street Drift
- Hossza: 6.9 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 380.000

VI.9.109.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Blackwell Bridge
- Hossza: 7.2 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:33.00

VI.9.110.
- Verseny típusa: Sprint
- Pálya: Lookout Point
- Hossza: 4.2 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 2:41.00

VI.9.111.
- Verseny típusa: Üldözők kicselezése
- Pálya: Silverton
- Hossza: -
- Körök száma: 1
- Rekord: -

VI.9.112.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Lookout Point
- Hossza: 4.0 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 4.301

VI.9.113.
- Verseny típusa: Körverseny
- Pálya: Robinson Bay
- Hossza: 17.2 km
- Körök száma: 2
- Rekord: 6:08.00

VI.9.114.
- Verseny típusa: Kanyon
- Pálya: Lofty Heights Downhill
- Hossza: 5.2 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 10.000

VI.9.115.
- Verseny típusa: Drift
- Pálya: Eternity Pass
- Hossza: 4.6 km
- Körök száma: 1
- Rekord: 60.000

VI.10. A játék különféle változatairól

A Need for Speed: Most Wanted volt az első olyan epizód a sorozatban, amikor kifejezetten gyűjtőknek szánt változat is megjelent a játékból. A Carbon esetében a sima verzió mellett megjelent a gyűjtőknek szánt változat (Collector's Edition), illetve a játékot az Electronic Arts időközben beindított „EA Downloader" nevű, elektronikus disztribúciós rendszerén keresztül is meg lehet szerezni, mely változat szintén különbözik a többitől. A három változat főleg az elérhető extra járgányokban különbözik egymástól, érdemes a gyűjtői változatot megszerezni, abban található meg ugyanis a legtöbb spéci járgány.

VI.11. Mentett állás hordozhatósága (PC)

Az eddigi gyakorlattal ellentétben nem igazán egyszerű a mentett állások egymás közötti cserélgetése, vagy az internetről megszerzett mentett állások használata. A mentett állás ugyanis nem csupán a megszerzett autókat, megnyitott versenyeket, stb. tartalmazza, de a játék indításához, telepítéséhez szükséges kódokat, kulcsokat is. Éppen ezért alapban egy adott mentett állás csak egyetlen gépen használható. Különféle programok használatával (pl. Carbon savegame validator – letölthető a http://www.nfszone.com oldalról) azonban átalakíthatjuk mások mentett állásait is olyan formára, hogy mi is fel tudjuk használni őket.

I. Melléklet - irányítás

I.1. Need for Speed: Hot Pursuit 2

I.1.1. PC

Jobb nyíl: jobbra kanyarodás
Bal nyíl: balra kanyarodás
Felfelé nyíl: gyorsítás
Lefelé nyíl: lassítás
A: felfelé váltás
Y: lefelé váltás
Space: kézifék
C: nézet váltás
H: duda
R: reset
B: hátra nézés
U: erősítés (rendőrként kérhető)
J: úttorlasz (rendőrként kérhető)
N: helikopter (rendőrként kérhető)
Backspace: chat (multiplayer játék)
ESC: pause

I.1.2. PS2

Bal analóg kar, iránygombok:
jobbra és balra kanyarodás
X gomb, jobb analógkar felfelé: gáz
Négyzet gomb, jobb analógkar le: fék
R1: kézifék
R2: felfelé váltás
L2: lefelé váltás
R3: turbó boost (rendőrautó)
Háromszög gomb: nézet váltás
L1: hátra nézés
Négyzet + L2: képernyő megállítás
Háromszög + R2: zone zoom kamera
Kör gomb: duda, sziréna
Select: reset
Háromszög + R2: úttorlasz (rendőrként kérhető)
Háromszög + L2: helikopter (rendőrként kérhető)

I.1.3. Xbox

Bal analóg kar, iránygombok:
jobbra és balra kanyarodás
A gomb: gáz
X gomb: fék
B gomb: kézifék
Jobb trigger: felfelé váltás
Bal trigger: lefelé váltás
Y gomb: nézet váltás
Fehér gomb: hátra nézés
Jobb analógkar: duda, sziréna
Fekete gomb: reset
Felfelé irányg.: úttorlasz (rendőrként kérhető)
Lefelé iránygomb:
helikopter (rendőrként kérhető)

I.1.4. GameCube

Bal analóg kar:
jobbra és balra kanyarodás
A gomb: gáz
B gomb: fék
X gomb: kézifék
R gomb: felfelé váltás
L gomb: lefelé váltás
Y gomb: nézet váltás
C kar hátrafelé: hátra nézés
Jobb analógkar: duda, sziréna
Z gomb: reset
Balra iránygomb:
erősítés (rendőrként kérhető)
Felfelé iránygomb:
úttorlasz (rendőrként kérhető)
Jobbra iránygomb:
helikopter (rendőrként kérhető)

I.2. Need for Speed: Underground

I.2.1. PC

Jobb nyíl: jobbra kanyarodás
Bal nyíl: balra kanyarodás
Felfelé nyíl: gyorsítás
Lefelé nyíl: lassítás
Space: kézifék
Ins: felfelé váltás
Del: lefelé váltás
Jobb Shift: nitró
C: nézet váltás
H: duda
R: reset
B: hátra nézés
ESC: pause

I.2.2. PS2

Bal analóg kar, iránygombok:
jobbra és balra kanyarodás
X gomb, jobb analógkar felfelé: gáz
Négyzet gomb, jobb analógkar le: fék
R1: kézifék
R2: felfelé váltás
L2: lefelé váltás
L1: nitró
Háromszög gomb: nézet váltás
Kör gomb: hátra nézés
R3: duda
Select: reset
Start: pause/menü

I.2.3. Xbox

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
Jobb trigger: gyorsítás
Bal trigger: fékezés
A gomb: kézifék
X gomb: felfelé váltás
Y gomb: lefelé váltás
B gomb: nitró
Fehér gomb: nézet váltás
Fekete gomb: hátra nézés
Jobb analógkar: duda, sziréna
Back gomb: reset
Start gomb: pause/menü

I.2.4. GameCube

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
R gomb: gáz
L gomb: fék
A gomb: kézifék
Y gomb: felfelé váltás
X gomb: lefelé váltás
B gomb: nitró
Y gomb: nézet váltás
C kar hátrafelé: hátra nézés
Jobb analógkar: duda, sziréna
Z gomb: reset
Start gomb: pause/menü

I.3. Need for Speed: Underground 2

I.3.1. PC

Jobb nyíl: jobbra kanyarodás
Bal nyíl: balra kanyarodás
Felfelé nyíl: gyorsítás
Lefelé nyíl: lassítás
Bal Shift: felfelé váltás
Bal Ctrl: lefelé váltás
Space: kézifék
Bal Alt: nitró
H: hidraulika nyomás
J: hidraulika pattogás
C: nézet váltás
H: duda
R: reset
B: hátra nézés
Enter: indulás versenyen/belépés boltba
M: térkép
Tab: SMS olvasása
T: karrier statisztikák
ESC: pause

I.3.2. PS2

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
X gomb, jobb analógkar felfelé: gáz
Négyzet gomb, jobb analógkar le: fék
R1: kézifék
R2: felfelé váltás
L2: lefelé váltás
L1: nitró
Háromszög gomb: nézet váltás
Kör gomb: hátra nézés
R3: duda
Select: reset
Start: pause/menü
Felfelé iránygomb:
indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb: karrier statisztikák
Jobbra iránygomb: SMS olvasása
Balra iránygomb: térkép

I.3.3. Xbox

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
Jobb trigger: gyorsítás
Bal trigger: fékezés
A gomb: kézifék

X gomb: felfelé váltás
Y gomb: lefelé váltás
B gomb: nitró
Fehér gomb: nézet váltás
Fekete gomb: hátra nézés
Jobb analógkar: duda, sziréna
Back gomb: reset
Start gomb: pause/menü
Felfelé iránygomb: indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb: karrier statisztikák
Jobbra iránygomb: SMS olvasása
Balra iránygomb: térkép

I.3.4. GameCube

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
R gomb: gáz
L gomb: fék
A gomb: kézifék
Y gomb: felfelé váltás
X gomb: lefelé váltás
B gomb: nitró
C kar fel/le: nézet váltás/hátra nézés
Jobb analógkar: duda, sziréna
Z gomb: reset
Start gomb: pause/menü
Felfelé iránygomb: indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb: karrier statisztikák
Jobbra iránygomb: SMS olvasása
Balra iránygomb: térkép

I.4. Need for Speed: Most Wanted

I.4.1. PC

Jobb nyíl: jobbra kanyarodás
Bal nyíl: balra kanyarodás
Felfelé nyíl: gyorsítás
Lefelé nyíl: lassítás
Bal Shift: felfelé váltás
Bal Ctrl: lefelé váltás
Space: kézifék
X: nitró
C: nézet váltás
H: duda
R: reset
L: hátra nézés
Jobb Ctrl vagy G: speedbreaker
B: blacklist megtekintése
M: térkép
Tab: SMS olvasása
Enter: indulás versenyen/belépés boltba
ESC: pause

I.4.2. PS2

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
X gomb, jobb analógkar felfelé: gáz
Négyzet gomb, jobb analógkar le: fék
R1: kézifék
R2: felfelé váltás
L2: lefelé váltás
L1: nitró
Háromszög gomb: nézet váltás
Select: reset
Start: pause/menü
Kör vagy R3: speadbreaker
Felfelé iránygomb: indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb: blacklist megtekintése
Balra iránygomb: térkép
Jobbra iránygomb: SMS olvasása

I.4.3. Xbox

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
Jobb trigger: gyorsítás
Bal trigger: fékezés
A gomb: kézifék
X gomb: felfelé váltás
Y gomb: lefelé váltás
B gomb: nitró
Fehér gomb: nézet váltás
Jobb analógkar: duda, sziréna
Back gomb: reset
Start gomb: pause/menü
Fekete gomb: speadbreaker
Felfelé iránygomb: indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb: blacklist megtekintése
Jobbra iránygomb: SMS olvasása
Balra iránygomb: térkép

I.4.4. GameCube

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
R gomb: gáz
L gomb: fék
A gomb: kézifék
Y gomb: felfelé váltás
X gomb: lefelé váltás
B gomb: nitró
C kar fel/le: speedbreaker /hátra nézés
Jobb analógkar: duda, sziréna
Z gomb: reset
Start gomb: pause/menü
Felfelé iránygomb: indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb: blacklist megtekintése
Jobbra iránygomb: SMS olvasása
Balra iránygomb: térkép

I.5. Need for Speed Carbon

I.5.1. PC

Jobb nyíl: jobbra kanyarodás
Bal nyíl: balra kanyarodás
Felfelé nyíl: gyorsítás
Lefelé nyíl: lassítás
Bal Shift: felfelé váltás
Bal Ctrl: lefelé váltás
Space: kézifék
X: nitró
C: Nézet váltás
H: duda
R: reset
L: hátra nézés
Jobb Ctrl vagy G: speedbreaker
B: Csapattag aktiválása
M: térkép
Tab: SMS olvasása
Enter: indulás versenyen/belépés boltba
ESC: pause

I.5.2. PS2

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
X gomb, jobb analógkar felfelé: gáz
Négyzet gomb, jobb analógkar le: fék
R1: kézifék
R2: felfelé váltás
L2: lefelé váltás
L1: nitró
Háromszög gomb: Csapattag aktiválása
Select: reset
Start: pause/menü
Kör vagy R3: speadbreaker
Felfelé iránygomb: indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb: Nézet váltás
Balra iránygomb: térkép
Jobbra iránygomb: SMS olvasása

I.5.3. Xbox

Bal analóg kar: jobbra és balra kanyarodás
Jobb trigger: gyorsítás
Bal trigger: fékezés
A gomb: kézifék
X gomb: felfelé váltás
Y gomb: lefelé váltás
B gomb: nitró
Fehér gomb: nézet váltás
Jobb analógkar: duda, sziréna
Back gomb: reset
Start gomb: pause/menü
Fekete gomb: speadbreaker
Felfelé iránygomb: indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb: Csapattag aktiválása
Jobbra iránygomb: SMS olvasása
Balra iránygomb: térkép

I.5.4. Xbox360

Jobb trigger: gyorsítás
Bal trigger: fék
Jobb bumper: nézet váltás
Bal bumper: hátra nézés
A gomb: kézifék
B gomb: nitró
X gomb: speedbreaker
Y gomb: csapattag aktiválása
Bal kar: kormányzás
Jobb kar: váltás
Bal iránygomb: térkép
Jobb iránygomb: SMS olvasása

Felfelé iránygomb:	indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb:	-
Start:	pause/menü
Back:	reset

I.5.5. GameCube

Bal analóg kar:	jobbra és balra kanyarodás
R gomb:	gáz
L gomb:	fék
A gomb:	kézifék
Y gomb:	felfelé váltás
X gomb:	lefelé váltás
B gomb:	nitró
C kar fel/le:	speedbreaker /hátra nézés
Jobb analógkar:	duda, sziréna
Z gomb:	reset
Start gomb:	pause/menü
Felfelé iránygomb:	indulás versenyen/belépés boltba
Lefelé iránygomb:	Csapattag aktiválása
Jobbra iránygomb:	SMS olvasása
Balra iránygomb:	térkép

II. Melléklet - cheat kódok

II.1. Need for Speed: Hot Pursuit 2

II.1.1. PC csalások

Parancssori paraméterek:

Indítsd a játékot a következő parancssori paraméterekkel, hogy aktiváld a megfelelő csalásokat. Ennek a legegyszerűbb módja, ha módosítod a parancsikon tulajdonságait (jobb egérgombbal kattintás az ikonon, majd bal egérgombbal kattintás a tulajdonságok opción).

Példa: "C:\Program Files\Need For Speed Hot Pursuit 2\NfsHS.exe" [paraméter]

+ghost - az autó láthatatlan a többiek számára
+opentree - belépés lezárt versenyekre
+nomovie - átvezető filmek letiltása
+nomusic - zene letiltása
+nosnd - hang effektek letiltása
+noreverb - visszhang kikapcsolása
+nofrontend - menü kikapcsolása
+helicoptersOnly - rendőrök csak helikoptert használnak

Olcsó autók, pályák:

Hogy az autókat olcsón (akár 10$-ért) tudd megvásárolni, nyisd meg egy szövegszerkesztő programmal (pl. Notepad) a játék CARS könyvtárában található cars.ini fájlt. Itt az alábbi sorokat kell megváltoztatni:

price=10
nfsprice=10

A trükk működik a pályák esetében is, ehhez nyisd meg egy szövegszerkesztő programmal (pl. Notepad) a játék TRACKS könyvtárában található tracks.ini fájlt. Itt az alábbi sorokat kell megváltoztatni:

m_price[0]=10

▶ **Tipp:** mielőtt bármit megváltoztatsz a fájlokban, készíts biztonsági mentést.

II.1.2. PS2 csalások

II.1.2.1. Kontrollerrel bevihető cheat kódok

Monochrome grafika:
A főmenüben vidd be az R1, L1, Bal, Háromszög, Bal, Bal, Bal, L1 kombinációt.

Elmosódott grafika:
A főmenüben vidd be az L2, L1, R1, Négyzet, R1, R1, R1, L1 kombinációt.

Chrome festés:
A főmenüben vidd be az L2, R2, Bal, Négyzet, Bal, Bal, Bal, R2 kombinációt.

Ferrari 360 Spider megszerzése:
A főmenüben vidd be az R2, Négyzet, R2, Négyzet, Háromszög, L2, Háromszög, L2 kombinációt.

Lamborgini Diablo 6.0 VT megszerzése:
A főmenüben vidd be a Jobb, R2, Jobb, R2, R1, L1, R1, L1 kombinációt.

Porsche Carerra GT megszerzése:
A főmenüben vidd be a Bal, Jobb, Bal, Jobb, R1, R2, R1, R2 kombinációt.

McLaren F1 megszerzése:
A főmenüben vidd be a Háromszög, L1, Háromszög, L1, R1, Bal, R1, Bal kombinációt.

McLaren F1 LM megszerzése:
A főmenüben vidd be a Négyzet, L1, Négyzet, L1, Háromszög, Jobb, Háromszög, Jobb kombinációt.

Holden HSV Coupe GTS megszerzése:
A főmenüben vidd be az L1, L2, L1, L2, R1, Háromszög, R1, Háromszög kombinációt.

Lotus Elise megszerzése:
A főmenüben vidd be a Háromszög, R2, Háromszög, R2, Bal, Négyzet, Bal, Négyzet kombinációt.

Ford TS50 megszerzése:
A főmenüben vidd be a Jobb, Bal, Jobb, Bal, R2, Négyzet, R2, Négyzet kombinációt.

Aston Martin V12 Vanquish megszerzése:
A főmenüben vidd be az R2, Jobb, R2, Jobb, Háromszög, Bal, Háromszög, Bal kombinációt.

Mercedes CLK GTR megszerzése:
A főmenüben vidd be az R2, R1, R2, R1, Bal, Háromszög, Bal, Háromszög kombinációt.

Chevrolet Corvette Z06 megszerzése:
A főmenüben vidd be a Bal, R2, Bal, R2, L1, R1, L1, R1 kombinációt.

Ford Pursuit Mustang Cobra R megszerzése:
A főmenüben vidd be a Bal, Négyzet, Bal, Négyzet, R2, R1, R2, R1 kombinációt.

II.1.2.2. Action Replay Max kódok

(M)
18RG-KE34-7BJ2B
8KMR-82GN-GWUN3
VB0D-3Y7N-Q1WPZ
VFE7-FK9B-M32EA
KQEK-5ZFB-F8UP9

Az időmérő megállítása:
Z5DA-9XC4-PDJAZ
PCA2-JC9W-C56TC

Kétkerekezés:
6F03-P8C4-MP77Y
D0RR-EH9F-8X7CC

II.1.3. Xbox csalások

Az összes pálya megnyitása:
A főmenüben vidd be az X, B, B, L, L, Fel, Le, Jobb, fel kombinációt.

II.1.4. GameCube csalások

II.1.4.1. Action Replay Max kódok

(M)
XM3E-EQDK-Z3KY3
4QTZ-BXN0-B5JJY

A rendőrök nem üldöznek:
2U84-9JR2-451CB
N4CU-EZV3-2VKVD

Az időmérő megállítása:
M4J7-0816-HUN17
WXGE-0BKY-G0179

Penny Racer mód:
QKZ7-9EH6-K0FBA
KCQ4-K6W8-CUC14

Az összes pálya megnyitása:
XW3U-PDT6-YP8RG
CT7E-4ARC-B489G

Az összes autó megnyitása:
MBF1-GR91-G04H0
3NZX-HTH5-J5FAK

Maximum pénz:
KA3Z-J6VV-E8KH2
916Z-XRX6-ZVGWN

II.2. Need for Speed: Underground

II.2.1. PC csalások

Csalások
Indítsd el a játékot, majd lépj a főmenübe [Main Menu]. Ott válaszd ki a statisztikák [Statistics] menüt, lépj vissza a főmenübe [Backspace lenyomásával], és vidd be a kívánt csalás kódját.

gimmesomecircuits - Pályák megnyitása
gimmesomesprints - Sprint pályák megnyitása
gimmesomedrag - Drag pályák megnyitása
gimmeppablo - Petey Pablo autó megnyitása
gotcharobzombie - Rob Zombie autó megnyitása
havyamystikal - Mystikal autó megnyitása
needmylostprophets - Lost Prophets autó megnyitása
119focus - Autó megnyitása
893neon - Autó megnyitása
899eclipse - Autó megnyitása
371impreza - Autó megnyitása
222lancer - Autó megnyitása
922sentra - Autó megnyitása
667tiburon - Autó megnyitása
334mygolf - Autó megnyitása
777rx7 - Autó megnyitása
350350z - Autó megnyitása
111skyline - Autó megnyitása
221miata - Autó megnyitása
2000s2000 - Autó megnyitása
889civic - Autó megnyitása
228supra - Autó megnyitása
342integra - Autó megnyitása
239celica - Autó megnyitása
973rsx777 - Autó megnyitása
allmylvloneparts - Autó felszerelése Level 1 tuning alkatrészekkel
allmylvl2parts - Autó felszerelése Level 2 tuning alkatrészekkel
seemylvl2parts - Autó felszerelése Level 1 tuning alkatrészekkel
slidingwithstyle - Drift fizika megnyitása
givemenismo - Autó felszerelése egyedi matricákkal

II.2.2. PS2 csalások

II.2.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások

Az összes drag pálya megnyitása:
A főmenüben vidd be a Jobb, Négyzet, Bal, R1, Négyzet, L1, L2, R2 kombinációt.

Az összes sprint pálya megnyitása:
A főmenüben vidd be az Fel, R2, R2, R2, R1, Le, Le, Le kombinációt.

Drift fizika megnyitása:
A főmenüben vidd be az R1, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, L1 kombinációt.

Level 1 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A főmenüben vidd be az R2, R2, R1, R1, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Level 2 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A főmenüben vidd be az R1, R1, R1, R1, R2, R2, Bal, Jobb kombinációt.

Level 2 vizuális alkatrészek megszerzése:
A főmenüben vidd be a Le, Bal, Fel, Le, R1, R2, R2, Négyzet kombinációt.

Acura Integra megszerzése:
A főmenüben vidd be az R2, R2, R1, R2, L2, L1, Le, Fel kombinációt.

Acura RSX megszerzése:
A főmenüben vidd be az R1, R2, Le, Bal, Fel, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Ford Focus megszerzése:
A főmenüben vidd be a Bal, Jobb, Fel, R1, R2, R1, R2, Fel kombinációt.

Honda S2000 megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Fel, Le, Le, Fel, Bal, Négyzet, R2 kombinációt.

Hyundai Tiburon megszerzése:
A főmenüben vidd be a Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le kombinációt.

Lost Prophets autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Fel, Fel, Jobb, Le, Le, Fel, Jobb kombinációt.

Mitsubishi Lancer megszerzése:
A főmenüben vidd be a Bal, Bal, Bal, R1, R1, R2, R2, L2 kombinációt.

Mystikal autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Jobb, Fel, Fel, Le, Jobb, Fel, Jobb kombinációt.

Nissan Nismo megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Fel, Bal, Le, Le, Fel, Jobb kombinációt.

Nissan 240SX megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet, R1, L2, R1 kombinációt.

Nissan 350Z megszerzése:
A főmenüben vidd be a Jobb, Jobb, Le, Fel, Négyzet, L1, R1, L2 kombinációt.

Nissan Sentra megszerzése:
A főmenüben vidd be a Jobb, Jobb, Jobb, L2, L2, R2, R2, Fel kombinációt.

Nissan Skyline megszerzése:
A főmenüben vidd be a Le, Le, L1, L2, L1, L2, L1, Le kombinációt.

Petey Pablo autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Fel, Fel, Le, Fel, Fel, Jobb kombinációt.

Rob Zombie autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Fel, Jobb kombinációt.

Subaru Impreza megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Le, L2, Fel, L2, Le kombinációt.

Toyota Supra megszerzése:
A főmenüben vidd be az R1, R1, R2, R1, R2, R1, L2, L1 kombinációt.

II.2.2.2. Action Replay Max kódok

(M)
MY4H-NXJ3-70TMC
4RFB-MT66-0YB2E
WY1D-HD7D-4J8GN
VFE7-FK9B-M32EA
KQEK-5ZFB-F8UP9

Maximum pénz:
WVK1-6N6X-P7W04
KKD5-Z1U0-3ZBTU

Maximum stíluspont:
F7CM-KGVM-WVT83
QYR2-F3XD-1FX43

Rengeteg extra megnyitása - A:
4MG9-J892-MBTPK
1233-YFXG-7R6WU
A7AW-FXXE-0F0JB
4M6K-GPRY-EEVH3
994D-69PK-ARNRK
2V2Q-FJ8U-5B15Q
FBJ2-GCXH-EJ2Y8
KGE6-3CHA-FG4RT
C4U6-B0ED-B61ZH
1233-YFXG-7R6WU
A7AW-FXXE-0F0JB
AQHJ-CNYT-6A3QR

Rengeteg extra megnyitása - B:
PHCM-PPJH-VQRHW
MP4J-78DC-TGRE9
1WWD-VKQD-X9BXD
3FYV-9Z6G-XM3AV
J3EN-YH6N-3F805
2KRX-59TZ-RFMVY
R9MC-0D4E-RVCF1
KP1B-11XN-ER6VA
YYEM-8GER-3F6Y6
A91A-MNYU-BTEB2
JJAE-0AD2-N04A1
6Y78-3RR5-WHQAK
8ZCZ-64T6-PW2QM
3TBJ-FVKJ-RK0R5
ZB8Q-9QAZ-62WPZ
UDWP-W1FG-JYGMJ
2YDB-E30W-2YH8P
BWX5-8WFK-W981A
7DRF-A7UU-JZC0M
VYCP-0WE9-TTX4X
20X2-PTXR-ZH3A4
46P0-RCVN-BN5MP
0947-Q78M-GTMRV
5UCZ-GZK1-8ZR6V
C9AY-BJAM-WX1MU

Skyline megszerzése:
3N42-E359-Y3E9T
BW04-YXM6-EAKR1

Végtelen turbó:
AM6U-J03R-ER8Q4
VPHN-KBT3-KKC34
4J1B-ZD9J-W67HE
9V6M-V558-A9ZE8
3DY6-T8K5-PV043
GE5D-0QVB-YX68D

II.2.3. Xbox csalások

Az összes körpálya megnyitása:
A főmenüben vidd be a Le, R, R, R, Fekete, Fekete, Fekete, X kombinációt.

Az összes drag pálya megnyitása:
A főmenüben vidd be a Jobb, X, Bal, R, X, L, Fehér, Fekete kombinációt.

Az összes sprint pálya megnyitása:
A főmenüben vidd be a Fel, Fekete, Fekete, Fekete, R, Le, Le, Le kombinációt.

Drift fizika megnyitása:
A főmenüben vidd be az R, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, L kombinációt.

Level 1 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fekete, Fekete, R, R, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Level 2 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A főmenüben vidd be az R, R, R, R, Fekete, Fekete, Bal, Jobb kombinációt.

Level 2 vizuális alkatrészek megszerzése:
A főmenüben vidd be a Le, Bal, Fel, Le, R, Fekete, Fekete, X kombinációt.

Acura Integra megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fekete, Fekete, R, Fekete, Fehér, L, Le, Fel kombinációt.

Acura RSX megszerzése:
A főmenüben vidd be az R, Fekete, Le, Bal, Fel, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Ford Focus megszerzése:
A főmenüben vidd be a Bal, Jobb, Fel, R, Fekete, R, Fekete, Fel kombinációt.

Honda S2000 megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Fel, Le, Le, Fel, Bal, X, Fekete kombinációt.

Lost Prophets autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Fel, Fel, Jobb, Le, Le, Fel, Jobb kombinációt.

Mitsubishi Lancer megszerzése:
A főmenüben vidd be a Bal, Bal, Bal, R, R, Fekete, Fekete, Fehér kombinációt.

Mystikal autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Jobb, Fel, Fel, Le, Jobb, Fel, Jobb kombinációt.

Nismo autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Fel, Bal, Le, Le, Fel, Jobb kombinációt.

Nissan 240SX megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb, X, R, Fehér, R kombinációt.

Nissan 350Z megszerzése:
A főmenüben vidd be a Jobb, Jobb, Le, Fel, X, L, R, Fehér kombinációt.

Nissan Sentra megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fekete, Fekete, Fekete, Fehér, Fehér, Fekete, Fekete, Fel kombinációt.

Nissan Skyline megszerzése:
A főmenüben vidd be a Le, Le, L, Fehér, L, Fehér, L, Le kombinációt.

Petey Pablo autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Fel, Fel, Jobb kombinációt.

Rob Zombie autó megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Fel, Jobb kombinációt.

Subaru Impreza megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Le, Fel, Fehér, Fel, Fehér, Le kombinációt.

Toyota Supra megszerzése:
A főmenüben vidd be az R, R, Fekete, R, Fekete, R, Fehér, L kombinációt.

II.2.4. GameCube csalások

II.2.4.1. Kontrollerrel bevihető csalások

Az összes körpálya megnyitása:
A főmenüben vidd be a Le, R, R, R, X, X, X, Z kombinációt.

Az összes drag pálya megszerzése:
A főmenüben vidd be a Jobb, Z, Bal, R, Z, L, Y, X kombinációt.

Az összes sprint pálya megszerzése:
A főmenüben vidd be a Fel, X, X, X, R, Le, Le, Le kombinációt.

Drift fizika:
A főmenüben vidd be az R, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, L kombinációt.

II.2.4.2. Action Replay Max kódok

(M)
82B0-A94D-E9KCP
AQHD-AZH1-4NYKM

Maximum/végtelen pénz
RDCZ-QYJ8-DC1MG
QX6W-5EZM-93561

Béna ellenfelek
9WD9-46CR-36ZCV
VE99-NN76-74GEJ

Végtelen nitró
03WM-CM3J-9AKH6
198Q-KAPU-7PQB9

Körverseny statisztikák:
99999999 verseny:
098M-UKEA-1TA99
ZPF9-8PFY-1YBPT

0 verseny:
PN5U-JDJF-A24XR
Z23Y-Y992-Q8RGK

99999999 győzelem:
PVQZ-V62G-E9XAT
HZDY-621C-00528

0 győzelem:
770B-0C9F-4F4C4
4AAQ-3A01-CX8U3

99999999 stíluspont:
Q82Q-KDXC-9YWWC
Q1PH-26KB-A7A5C

0 stíluspont:
JGXR-93R7-JX6V5
JF6X-R0HK-7K10J

Sprint statisztikák:
99999999 verseny:
RZAG-HVFG-7YF8T
P3D0-VD8U-4GRR2

0 verseny:
B2W1-A8T7-69KTP
B391-W4H3-BZEDR

99999999 győzelem:
X4EW-CKJC-18KKX
CTHX-1YTQ-253GE

0 győzelem:
J186-RNJR-4A0ZT
EPZH-B0NM-YQU3C

99999999 stíluspont:
Q2WF-YYMA-UEEYP
Q7DB-BF48-VTV8Q

0 stíluspont:
XFKT-0BPV-XYY27
GR1N-K0GW-G4A84

Drag statisztikák:
99999999 verseny:
8DKE-ZQ00-AW37D
3DXP-5768-78W1C

0 verseny:
JRPG-5BAT-6GNVF
D1EF-HUB3-T9E51

99999999 győzelem:
HZZ9-CB8R-PY16A
KDP1-93ZJ-MK61P

0 győzelem:
45F7-7BNH-93968
QWQN-65XU-08918

99999999 stíluspont:
MK66-ZRN9-H8UU6
UU4W-Q42D-8YPGX

0 stíluspont:
JC75-7CFB-9PUR2
WAU3-2A25-ZQYM8

Drift statisztikák:
99999999 verseny:
1QVC-4MU8-60KF2
PDBB-53R0-ACFAJ

0 verseny:
XB4H-A67E-U3ANX
KJXR-DN63-13FXM

99999999 győzelem:
CF9A-K2MR-YG315
VNUW-6D4E-7DD4V

0 győzelem:
4K8B-QKV3-QJ7CQ
9HF8-AC6G-5UJ2F

99999999 stíluspont:
J6QM-D9D4-7KVF8
XK6D-1Q6J-UNUF5

0 stíluspont:
1VW3-M2X0-VEYZE
G10G-FRK4-X2T51

Általános statisztikák:
99999999 verseny:
TD4G-9D0X-48F13
BVC8-15D4-G6EJD

0 verseny:
AF3H-4JGX-1GP46
6AR9-UV2A-PRAE5

99999999 győzelem:
278F-AWJM-6PVVW
4DDK-D19Z-V6W3M

0 győzelem:
EY6A-R733-KEFT1
2RXU-NCVA-KH8NV

99999999 elvesztett verseny:
TW6J-EXJA-1GBKN
440Q-2YNQ-4ZACR

0 elvesztett verseny:
5XUN-4KDJ-8QHWW
HDW5-7RWV-HZ47D

Underground Mode teljesítése:
TBUY-YGQB-BDKJY
VQMZ-ZN9D-16TF9

Összes első lökhárító típus:
1FN7-R4KR-8H67G
AKK5-UXVQ-RJCHE
GJ1X-9PVJ-283C4
EM02-23XW-H0G68
3EXR-WQ3B-8TCX4
RAJ7-2A01-5UHKP
7QMP-YJG8-9XT7F
66ZF-M57R-13GZG
YQJ3-CCQC-R2QQ2
PCED-CX5Q-JQC5P
NFRE-UK1E-B71VT
5U0W-EHCP-07X6T
1A2V-TTNZ-ZEQZE
72EP-UGNZ-44Q6X
4ZU5-H0W9-UBJPT
3262-F8G0-N0JBC

Összes hátsó lökhárító típus:
35EQ-K5WP-06M0R
VUUM-EUZ4-05JJ3
R63B-37BG-1UU16
FV7R-Z4P1-Y5D7G
JKN3-APU9-GJKFC
B2CZ-ACFY-3F926
VKRY-MM46-86ZCA
NA0U-YBN9-MZP5X
KK34-HY4E-M7KHB
G7C4-6J4P-MF310
E0M6-R3GM-R5WBC
YVWD-0VM1-74VEQ
VBW5-J6R3-CT73R
VXE8-3CQF-ETJYV
E9X8-KF4C-16K2T
9NGQ-MYBD-NGW6G

Összes oldalküszöb:
VX2J-19UR-8XZKV
3A1H-KU4W-M2FP4
ZN28-MY3U-4NU8W
ZDBC-M0MR-YYQN6
Y2MW-G4Q6-GV4D8
Y7DU-KMQP-TNQ92
G4VU-D1PH-BCJ67
K5XQ-EAW3-FPQXM
9QE0-DT8Z-K1FDF
EKDH-9EZ8-5WGAA
6FPX-U9RJ-RK2N7
1ZHG-E7X9-G696R
43ZU-YUR3-NCP33
UJ98-39VC-7ZYG8
0MD8-66CU-4C8TF
16DX-G3HG-6HX2G

Összes szpojler:
T4XY-CR9Q-DPMDD
NNQM-M6UF-V8663
4Y3J-QV1Y-QBWCF
4NQY-DYZT-6QENT
GKZH-WPDM-B7UPQ
M016-PCJC-WMC3B
MUKN-C9QR-URA18
7VGM-DUM3-6KN3H
U06N-0CRW-5HVFU
MRDQ-5NKB-3FP97
6TUB-FQ29-XQHKP
V83B-HYUT-PF3BV
AV60-5W8R-JH9K7
YKPB-RN6J-4TBTV
8Q32-1P73-FB219
60ZA-3UZ4-5PC6P
WTT1-A9B9-33406
GUC2-M5CK-PV3D3

Összes motorház:
AAWE-C651-5QMHT
NQRU-YJA4-EHPMG
UWQF-8EEM-PJDAK
0PDF-7HKJ-803D0
2V4K-RKF1-JZXBN
F2TF-MWQD-KNAWN
1WX9-5D13-ENAR6
F77Y-6B2U-K476V
9DTG-EK6T-PHEXA
3R8Z-HTEW-2P76Q
VH27-NEUB-FB3AP
9PKP-A6D1-XKYG7
CGUV-YXUE-87NV7
KK7J-KUNV-KGAP1
DRFT-E5YF-M7DZF
KRW6-PU04-FVTBG
NN7J-VP6C-81WQE
7EP5-RY21-M2CPP

Összes légbeömlő:
7KGN-M79V-9B390
MWHJ-UNWH-76NC9
B4NK-22KX-X47QT
PQ6W-M2XF-VFAN3
1GM8-7501-XQUWD
NMHR-R57N-22JFG
ZEWK-N67B-HEX4G
8UKZ-FXZ2-JKD42
JCVP-A3M0-KNAT3
2812-14FD-AD8K3

„Street" motor/kipufogó:
KP2J-M0H2-G8RFJ
EH9V-4Z5B-7EHJ0

„Pro" motor/kipufogó:
1UCQ-EUDV-ECZJZ
DWJT-Z2YW-ERU2T

„Extreme pro" motor/kipufogó:
PVKN-TT6Y-UWZ1W
W7Z1-U24B-UDRDT

„Street" gumik:
K0WY-DUP5-57FP2
7Q51-X0AT-2JF5H

„Pro" gumik:
E0ZG-3JWB-XFX6Z
R9F2-M5QK-NYEKZ

„Extreme pro" gumik:
JZ4D-WNRR-P5WWV
FG75-M6MP-MUEWQ

„Street" turbó:
VWMQ-CH6G-ADX5B
XYR7-XZ8C-CM0FD

„Pro" turbó:
FGEH-8Z6N-CEGQ2
M70N-XMVP-XJZ9C

„Extreme pro" turbó:
C2U3-WKW9-NJXCX
1PEM-MZPB-UDF2B

„Street" fékek:
NUZ9-5UUZ-X56PU
9UW5-FPBX-08BUB

„Pro" fékek:
8417-XMJC-1TUAU
3RGG-J49D-T2E3B

„Extreme pro" fékek:
EQT0-A9NV-H05QZ
A22E-Z5H8-9PT0K

„Street" felfüggesztés:
1UEN-MVP6-9HJP6
J070-1XAJ-9KV8Y

„Pro" felfüggesztés:
55WC-H6K1-XJAYE
9ZWJ-EX7F-V14AC

„Extreme pro" felfüggesztés:
CN61-KM2A-7U3CR
AEV1-1HT8-QW26K

„Street" nitró:
W203-CUNE-RNX21
CMVU-CZG5-K4GE1

„Pro" nitró:
67B5-3XXH-1Z0BE
0YZU-K0N4-YQE06

„Extreme pro" nitró:
WHJE-KPX3-ADDMQ
F2GU-MXWY-D1VDU

II.3. Need for Speed: Underground 2

II.3.1. PC csalások

Csalások:
A bejelentkező képernyőn (amelyiken megjelenik a „Press Enter" felirat) kell bevinni a csalásokat. Ha sikerül bevinni a kódot, egy hang hallható.

needperformance1 - Level 1 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése
needperformance2 - Level 2 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése
gimmevisual1 - Level 1 vizuális alkatrészek megszerzése
gimmevisual2 - Level 1 vizuális alkatrészek megszerzése
regmebaby - ismeretlen hatás
ordermebaby - ismeretlen hatás
regmybank - ismeretlen hatás

Szponzor autók megszerzése:
A kódokat a csalásokhoz hasonlóan kell bevinni. Ha megnyitottad

a szponzor autókat, akkor megjelennek a kiválasztható járgányok listájában.

opendoors - The Doors GTO
gimmechingy - Chingy Navigator
tunejapantuning - Japan Tuning G35
davidchoeart - David Choe Corolla
shinestreetbright - Shine Street Lexus IS 300
wannacapone - Capone H2
wantmyd3 - D3 Eclipse

Szponzor festések megszerzése:
A kódokat a csalásokhoz hasonlóan kell bevinni. Ha megnyitottad a szponzor festéseket, akkor megjelennek a kiválasztható festések listájában.

needmybestbuy - Best Buy
goforoldspice - Old Spice
gotmycingular - Cingular
gottahavebk - Burger King
gottaedge - Edge

II.3.2. PS2 csalások

II.3.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások

A Best Buy festés megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal kombinációt.

$1000 extra a játék kezdetén / bonusz autók a „Quick Race" módban:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Bal, Bal, Jobb, Négyzet, Négyzet, Jobb, L1, R1 kombinációt.

$200 extra a játék kezdetén:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Fel, Fel, Bal, R1, R1, R1, Le kombinációt.

Burger King festés megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Fel, Fel, Bal kombinációt.

Az összes körpálya megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Le, R1, R1, R1, R2, R2, R2, Négyzet kombinációt.

Level 1 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be az L1, R1, L1, R1, Bal, Bal, Jobb, Fel kombinációt.

Level 2 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be az R1, R1, L1, R1, Bal, Jobb, Fel, Le kombinációt.

Level 1 vizuális alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be az R1, R1, Fel, Le, L1, L1, Fel, Le kombinációt.

Level 2 vizuális alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a L1, R1, Fel, Le, L1, Fel, Fel, Le kombinációt.

A Capone Hummer H2 autó megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Bal kombinációt.

A Nissan Skyline megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Le, Le, L1, L2, L1, L2, L1, Le kombinációt.

II.3.2.2. Action Replay Max kódok

(M)
52H7-N7MN-CBKCN
6VMU-3RCN-97WN1
F3NK-YG7V-1GJR3
2DWY-BY6Q-09E34
ZAB0-VVXP-ZHAKP
NW41-Y0C0-05U6D
B7JG-G7JE-TT823
VXFW-ZRE3-TBJA7
UPP1-7Q41-RDXT1
UK85-JZ1C-JBQW8
Y0JW-7028-FWU18
9QZ0-8D2W-TQK58
U6K9-GH36-BGYXE
XTVG-JMZX-3HYFT
DQ6G-4E9A-R7W93
8GBX-RUP4-ZPPXP
03AH-5PBC-9K2T7
A5TF-3BAU-EFC7K
ZZ3P-G57U-G51F9
6QQY-FC3Q-5ACU1
ZZ68-XDAV-00RA9

Bugyuta ellenfelek:
(L3 aktiválja, R3 kikapcsolja ezt a módot. Drag versenyeknél nem működik)
U109-NHDE-0TBZQ
BXP1-AFBZ-W7302
A2AF-UAVR-EHZV0
CC6C-2XKX-4YPTE
49FE-QAP3-18WB7

Ellenfelek intelligenciája kikapcsolva:
JG5K-9M2W-XX9C3
P380-YMQA-7PZD5
YHFD-CJM5-U63GB

Turbó feltöltődik:
181R-7YZ7-KNB8Y
FA1F-Q3ZH-E6EF5
60X2-8UV4-B6XQ4
PWAF-D5FQ-BFBYD
ZA02-Q203-NGP9M
NW4F-4PE8-CJZK2
QHDY-TYFR-QDV3W
MKJF-MXYU-80JMU
ZJFT-KCUQ-09GGV

Turbó megszerzése:
TBA7-YR1P-V6N4G
KHKT-8V7V-VYY3K
NWBV-1X94-7F9B8
ZDAX-ZTXV-Z312N
ADDF-2YBZ-35WZB
5U8M-1GD6-X1A3A
R3JA-JR5Q-2WY71
5RAF-3RXR-11N8Q

Ütközések kikapcsolása:
T54N-MPQ8-205DT
M6B7-A32X-EFD3G

Lassú forgalom:
05KB-EH5T-ETMF6
XKRF-Q3DV-JK4X0
W2N2-FCDJ-V8ERU

Maximum pénz:
PEBG-TUA9-EYPEK
7TMV-2Z8V-3598F

Összes autó megszerzése (Quick Race):
K423-HWU5-0Q24K
ZVKD-TTKQ-2T9ET

Quick Race pályák megszerzése:
D6T1-XM1Q-5GATC
2JUJ-6U18-Y64TD
EJ1D-Z3D0-QUT6Z

Alkatrészek megszerzése:
75U9-0V2V-Z8NTW
QGGQ-2Y7Z-KR5KW
8D5B-PYD9-3PE89
QFHH-4V0K-FPZ33
J8ND-5UAE-AWBRD
V9T2-41YR-DYADC

Verseny hosszának módosítása:
2KHJ-MKPV-Z3NF0

Mindig 1 körös verseny:
DD4A-F20E-MFBR0
T3RJ-8B6Z-A0TCP

Mindig 2 körös verseny:
4GQV-8E6Q-0442N
WQMT-W2RR-6WT7N

Mindig 3 körös verseny:
WYVV-9MQ5-PGN2W
J139-CM3M-DUTBK

Mindig 4 körös verseny:
GCY7-NVQ9-BCCY3
PMDQ-J5ZZ-UVARD

Mindig 5 körös verseny:
UCU7-KYR4-1P989
9ZT7-0PPY-QU875

Mindig 6 körös verseny:
3Q32-7RAY-GQZ84
4EH0-HKNY-3CNHZ

Mindig 7 körös verseny:
4TQU-Z915-PNQJT
YX1D-FW91-JTH0K

Mindig 8 körös verseny:
4MDP-4THP-E9NT1
AXGV-NEKY-DTEUY

Mindig 9 körös verseny:
N71Q-1HNY-U71J6
FZMT-0ZDC-M7HUM

Mindig 10 körös verseny:
C6WT-EGD9-25NAD
5N9T-H32B-RA0YF

Micro Machine nézet:
JAQR-3G5U-A948M
0YH2-VHEU-A3GEU
H1Z0-465A-YC1YM
84CY-DFH8-BUAX3

Sebesség kódok:
H99F-DMG5-ZUJ8E

Hyper mód
(X + Fel aktiválja)
M3RK-80HK-T7NTP
BEMA-HC5M-MHXMV
7BJ2-H8UK-ZR70Q
5YH3-C0GW-JNMGF

Lassított mód:
(X + Le aktiválja)
40FA-GVPF-X1A53
RA5Q-1TJU-3J5P0
7U8D-NAVW-QJTUV
5YH3-C0GW-JNMGF

Normál sebesség:
(X + Bal aktiválja)
C23T-MDWG-9NKN3
8B4Q-PPWV-2QEM6
6071-P83W-M6W3C
K1WR-GCYN-T821T

II.3.3. Xbox csalások

A Best Buy festés megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal kombinációt.

$1000 extra a játék kezdetén / bonusz autók a „Quick Race" módban:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Bal, Bal, Jobb, X, X, Jobb, L, R kombinációt.

$200 extra a játék kezdetén:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Fel, Fel, Bal, R, R, R, Le kombinációt.

Burger King festés megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Bal kombinációt.

Az összes körpálya megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Le, R, R, R, Fekete, Fekete, Fekete, X kombinációt.

Level 1 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be az L, R, L, R, Bal, Bal, Jobb, Fel kombinációt.

Level 2 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be az R, R, L, R, Bal, Jobb, Fel, Le kombinációt.

Level 1 vizuális alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be az R, R, Fel, Le, L, L, Fel, Le kombinációt.

Level 2 vizuális alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be az L, R, Fel, Le, L, Fel, Fel, Le kombinációt.

A Capone Hummer H2 autó megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Bal kombinációt.

A Nissan Skyline megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Le, Le, L, Fehér, L, Fehér, L, Le kombinációt.

II.3.4. GameCube csalások

II.3.4.1. Kontrollerrel bevihető csalások

A Best Buy festés megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal kombinációt.

$1000 extra a játék kezdetén / bonusz autók a „Quick Race" módban:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Bal, Bal, Jobb, B, B, Jobb, L, R kombinációt.

$200 extra a játék kezdetén:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Fel, Fel, Bal, R, R, R, Le kombinációt.

Burger King festés megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Fel, Fel, Bal kombinációt.

Level 1 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a L, R, L, R, Bal, Bal, Jobb, Fel kombinációt.

Level 2 teljesítményjavító alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a R, R, L, R, Bal, Jobb, Fel, Le kombinációt.

Level 1 vizuális alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a R, R, Fel, Le, L, L, Fel, Le kombinációt.

Level 2 vizuális alkatrészek megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a L, R, Fel, Le, L, Fel, Fel, Le kombinációt.

A Capone Hummer H2 autó megszerzése:
A bejelentkező képernyőn vidd be a Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Bal kombinációt.

II.3.4.2. Action Replay Max kódok
(M)
2W0A-2Y1T-74KYV
QW7Q-JW6G-7R4T4

Végtelen pénz:
F612-ERHQ-N6DAU
6YNT-28V8-M3Y6W

Bugyuta ellenfelek:
C96Q-96UK-MBZBK
YNQ7-KHMJ-3DW5B

Ütközések kikapcsolása:
KZX0-K2AV-NKGZC
3R3J-475G-FZWBR

Extra nézet:
3JQM-NVCD-YFHQC
9NNM-J2U8-ARVP9

Alkatrész kódok:
Összes első lökhárító:
HE8J-QY2R-N95U8
ZP5D-2JQF-7MTAV

Összes hátsó lökhárító:
C3G0-BXHW-8RFED
KHYD-WE0H-R9NFP

Összes küszöbszpojler:
KJFM-PZA5-8EQH1
P31T-PA4C-03XQN

Összes szpojler:
DM7W-PG4T-NC8EY
H8QD-J23R-V45VV

Összes motorháztető:
3ZAG-Q49R-Q20UU
VYK6-0CCB-415TW

Összes légbeömlő:
A2UG-ARRT-D0602
G4CD-8BC4-74Q11

Összes tetőfény:
FWCZ-MNVE-B0DZG
8Z9H-QUKJ-HMKJE

Összes hátsólámpa:
7GBD-KW7U-0Q1GH
A4BM-Z3VP-454A6

Összes visszapillantó:
YXPN-4RZV-6NNK1
YM11-20QN-GAEG1

Összes kipufogó:
2Y5U-81VV-RYQ7G
FEF9-JKE2-MT9JK

Összes abroncs és felni:
U4U1-J65Z-ANQ4W
2PYQ-A2K5-P4PC1

Összes teljesítménynövelő alkatrész:
UAVV-TB5F-HF04V
9MM1-9FXU-7X69P

Összes neon:
W2C6-NTKR-KEA9U
EWV2-DFBW-R287U

Összes ablak színezés:
PBX4-TZF9-1MQDG
JGC6-5BME-Y9GU7

Összes lámpa:
V32V-WKXZ-A8BJJ
U7RZ-4Z8B-51UB5

Összes hidraulika:
CMM2-FYJ8-MTHQE
W4A5-62UA-Y6H44

Összes ajtó:
VU38-WQF6-EUF83
WD11-6CYN-Q05BX

II.4. Need for Speed: Most Wanted

II.4.1. PC csalások

Az alábbi kódokat a bejelentkező képernyőn (ahol a "CLICK to Continue" szöveg jelenik meg, rögtön az intro film után, a főmenü meg jelenése előtt) kell bevinni. Ha sikerül a kódokat bevinni, egy üzenet jelenik meg.

castrol - a Castrol SYNTEC Ford GT megszerzése (Bonus Cars szekcióban jelenik meg)
burgerking - a Burger King speciális versenyek megszerzése (a Challenge Series szekcióban jelenik meg)
vanquish - ismeretlen hatás

Bonusz 10000 dollár:
Ha azt szeretnéd, hogy már a játék kezdetén legyen az induló tőkén felül 10000 extra dollárod, tarts meg (vagy másolj fel) egy Need For Speed Underground 2 karrier mentett állást. Így a prológus után 40000 dollárral indulsz.

II.4.2. PS2 csalások

II.4.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások

One Stop Shop jelző:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Le kombinációt. A karrier módban ekkor megjelenik egy speciális jelző, amely a One Stop Shop hátsó szobáját jelzi, illetve ide enged bejárást. Ez a kód egy karriermódban indított játékban csak egyszer használható.

Porsche Cayman megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a L1, R1, R1, R1, Jobb, Bal, Jobb, Le kombinációt.

Castrol Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

A Burger King kihívás megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Bónusz 10000 dollár:
Ha a memória kártyán található egy Need for Speed Underground mentés, a prológ után kapsz 10000 dollár bónuszt.

II.4.2.2. Action Replay Max kódok

(M)
AQ7A-C23W-ZDX1A
PGW6-ZD5B-GG6J5

Nitró sosem fogy ki:
R1BQ-J2B7-2JQ1U
B2T5-XTW1-4ZCMA

Speedbreaker sosem fogy el:
6HRM-1ZV9-CWCN9
HQ67-1E8K-NKGMF

Új játék indításakor extra pénz:
5341-N3T4-V0RQ4
8MD2-KZ1B-6MCHB

Új autó vásárlásakor pénzt kapsz:
ANPD-994W-VFTJR
EV6D-JTY2-UNX1Z

Kihívások teljesítése:
692K-0M34-0FXFG
HUJG-NGEK-8PF3F
5K2W-1NYP-K8PJN
52WM-8G1V-A9EMY

Összes pálya/kihívás/autók/alkatrészek megszerzése:
NWUU-BBTY-7758H
G1Q1-7N4Y-X6BAE

Bugyuta ellenfelek:
M7WK-Y8G6-0WKJU
JEA7-DV8Y-18TEA

Bugyuta ellenfelek/rendőrök:
9K37-N00U-MZANV
CJJK-6NVH-B9J9W
5BRU-FU4Y-UED1M

Sebességgel kapcsolatos kódok:
07YW-P323-K896M

Lassított sebesség (L3+L1):
HRTN-CGKG-3X9TQ
0GAW-5KWE-ET2HM
RH67-P3PP-0CBBV

Normál sebesség (L3+L2):
PVEQ-8WVG-QR3VK
5WH7-PHU0-J64G6
V45Q-1E87-WDCUJ

Gyorsabb sebesség (L3+R1):
WC1Z-4H85-B097E
0H3V-CBFW-ECR4C
KJH6-RAJ4-DTW73

Hyper mód (L3+R2):
9NEV-UP0H-ZHFFT
AW6T-HYCE-KHG8Q
19VA-B28Q-1JXZC

II.4.3. Xbox csalások

One Stop Shop jelző:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Le kombinációt. A karrier módban ekkor megjelenik egy speciális jelző, amely a 'One Stop Shop hátsó szobáját jelzi, illetve ide enged bejárást. Ez a kód egy karriermódban indított játékban csak egyszer használható.

Porsche Cayman megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a L, R, R, R, Jobb, Bal, Jobb, Le kombinációt.

Castrol Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Castrol Syntec Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le kombinációt.

A Burger King kihívás megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Bonusz 10000 dollár:
Ha a vincseszteren található egy Need for Speed Underground mentés, a prológ után kapsz 10000 dollár bonuszt.

II.4.4. Xbox 360 csalások

One Stop Shop jelző:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Le kombinációt. A karrier módban ekkor megjelenik egy speciális jelző, amely a 'One Stop Shop hátsó szobáját jelzi, illetve ide enged bejárást. Ez a kód egy karriermódban indított játékban csak egyszer használható.

Porsche Cayman megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be az L, R, R, R, Jobb, Bal, Jobb, Le kombinációt.

Castrol Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Castrol Syntec Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le kombinációt.

A Burger King kihívás megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Bonusz 10000 dollár:
Ha a vincseszteren található egy Need for Speed Underground mentés, a prológ után kapsz 10000 dollár bonuszt.

Xbox Live gamer pontok:
Teljesítsd az alábbi feladatokat egyjátékos módban, hogy a feltüntetett mennyiségű Xbox Live Gamerscore pontot megszerezhesd.

Clarence Callahan "Razor" (350 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 1-et
Eugene James "Earl" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 9-et
Hector Domingo "Ming" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 6-ot
Ho Seun "Sonny" (10 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 15-öt
Isabel Diaz "Izzy" (10 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 12-öt
Jade Barrett "Jewels" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 8-at
Joe Vega "JV" (85 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 4-et
Karl Smit "Baron" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 10-et
Kira "Kaze" Nakazato (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 7-et
Lou Park "Big Lou" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 11-et
Ronald McCrea "Ronnie" (100 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 3-at
Toru Sato "Bull" (200 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 2-öt
Victor Vasquez "Vic" (10 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 13-at
Vince Kilic "Taz" (10 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 14-et
Wes Allen "Webster" (75 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 5-öt

II.4.5. GameCube csalások

II.4.5.1. Kontrollerrel bevihető csalások

One Stop Shop jelző:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Le kombinációt. A karrier módban ekkor megjelenik egy speciális jelző, amely a 'One Stop Shop hátsó szobáját jelzi, illetve ide enged bejárást. Ez a kód egy karriermódban indított játékban csak egyszer használható.

Porsche Cayman megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be az L, R, R, R, Jobb, Bal, Jobb, Le kombinációt.

Castrol Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Castrol Syntec Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le kombinációt.

A Burger King kihívás megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt.

Bonusz 10000 dollár:
Ha a memória kártyán található egy Need for Speed Underground mentés, a prológ után kapsz 10000 dollár bonuszt.

II.4.5.2. Action Replay Max kódok
(M)
UNGM-716U-7Z5YC
YAXX-DB9P-AQVD9

Nitró sosem fogy el:
EWZQ-VQFT-74892
4QVK-89MB-RYQQR

Bugyuta ellenfelek:
9HYC-FV1F-H50Y7
RA1M-Y5QW-Y123R

Maximum pénz:
3E7C-6B94-KMYVD
M93Y-CUBW-JWCCH

Blacklist első hely megszerzése:
5TYE-J57Q-9MB41
YVPD-UUUV-475KV

II.4.6. PSP csalások
Kezdéskor $100000 extrát kapsz:
Profil névként a !get-set kódot add meg.

Minden rendőrautó megnyílik a Tuner Take-Le-nál:
Profil névként a !bacon kódot add meg.

$500000, összes pálya, és alkatrész:
Profil névként a !mr. blonde kódot add meg.

II.4.7. Nintendo GBA csalások

A Cadillac Escalade megszerzése:
A főmenüben vidd be a Jobb, Bal, Fel, Le, R, R, L, Bal kombinációt.

Ingyen tuning:
A főmenüben vidd be a Fel, Fel, Le, Le, L, R, Fel, Le, Fel, Le kombinációt.

II.5. Need for Speed Carbon

II.5.1. PC csalások
A „CLICK TO CONTINUE" feliratnál gépeld be az alábbi kódokat. Vannak olyanok, amik csak a főmenüben begépelve működnek.

canyonalltheway - minden pálya
shinycarsarethebestcars - krómozott autók
friendlyheadlocksapplied - végtelen csapat töltés
nosforeverever - végtelen nitró
slowitdownwhenyouwant - végtelen speedbraker
givemethechargersrt8 - 2006 Dodge Charger SRT8 megszerzése
givemethedb9 - 2005 Aston Martin DB9 megszerzése
chasingheadlocksappliedrashtalk - Mazda Dealership
speed3foryou - Mazda Speed3 megszerzése
watchoutthebigtruckishere - Dump Truck megszerzése Quick Race játékmódban
bigredfiredrive - Tűzoltóautó megszerzése Quick Race játékmódban
trashtalking – Rhino megszerzése Quick Race játékmódban
guesswhoisback - Cross Corvette Z06 megszerzése Quick Race játékmódban
chasingmobile - Corvette Z06 Interceptor megszerzése Quick Race játékmódban
cooperlogofreeforyou - Cooper kerék logó
pharrellvinylgogo - Pharrel Vinyl
lotsoffreevinyls - NFS: Carbon Special Vinyl-ek
lotsoffreelogos - NFS: Carbon Vinyl-ek
syntecskin - Castrol Syntec Vinyl
inthezoneskin - Autozone Vinyl

II.5.2. PS2 csalások

II.5.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások
A kódokat a főképernyőn üsd be.

Extra Pénz:
Le, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, Háromszög.

Végtelen csapat töltés:
Le, Fel, Fel, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Négyzet

Végtelen nitró:
Balra, Fel, Balra, Le, Balra, Le, Jobbra, Négyzet

Végtelen speedbreaker:
Le, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le, Négyzet

NFS:C Vinyl megnyitása:
Jobbra, Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, Négyzet

Cardboard Box és Driver Vinyl megszerzése:
Fel, Fel, Le, Le, Le, Le, Fel, Négyzet

II.5.2.2. Action Replay Max kódok

(M)
YPBG-57TN-CH1C7
EPD7-E7CX-9BYF2

Végtelen nitró:
GR02-GYNP-E62V8
4YM8-53U1-V2RN3

Végtelen speedbreaker:
M54E-FW2Y-Q2QKY
CYPM-5XEH-6EH0E

Végtelen csapat töltés:
GP0Q-4M6G-RC6PD
WJ4E-9QQU-KEKPH

Végtelen pénz:
0JJ2-H0AB-UXT0H
9CTR-PQ26-60TTZ

II.5.3. Xbox csalások
A kódokat a nyitóképernyőn kell beütni.

Extra pénz:
Le, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, X, B

Végtelen csapat töltés:
Le, Fel, Fel, Jobbra, Balra, Balra, X

Végtelen nitró:
Balra, Fel, Balra, Le, Balra, Le, Jobbra, X

Végtelen speedbreaker:
Le, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le, X

NFS:C Vinyl megnyitása:
Jobbra, Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, X

Cardboard Box és Driver Vinyl megnyitása:
Fel, Fel, Le, Le, Le, Le, Fel, X

II.5.4. Xbox 360 csalások
A kódokat a nyitóképernyőn üsd be.

Végtelen csapat töltés:
Le, Fel, Fel, Jobbra, Balra, Balra, X

Végtelen nitró:
Balra, Fel, Balra, Le, Balra, Le, Jobbra, X

Végtelen speedbreaker:
Le, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le, X

NFS:C Vinyl megnyitása:
Jobbra, Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, X

Cardboard Box és Driver Vinyl megnyitása:
Fel, Fel, Le, Le, Le, Le, Fel, X

II.5.5. Game Cube csalások

II.5.5.1. Kontrollerrel bevihető csalások
A következő csalásokat a főmenüben kell gyors gombnyomásokkal bevinni. Ha sikerült bevinni a kódot, egy üzenet jelenik meg.

Extra pénz:
Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, X, B

Végtelen NOS:
Bal, Fel, Bal, Le, Bal, Le, Jobb, X

Végtelen SpeedBreaker:
Le, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, X

Need For Speed Carbon Logós Vinylek megszerzése:
Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, X

Speciális Need For Speed Carbon Logós Vinylek megszerzése:
Fel, Fel, Le, Le, Le, Le, Fel, X

II.5.5.2. Action Replay Max kódok
-

II.5.6. PSP csalások
-

III. Melléklet - zeneszámok, track lista

III.1. Need for Speed: Hot Pursuit 2

1. Ordinary - The Buzzhorn
2. The People We Love - Bush
3. One Little Victory - Rush
4. Build Your Cages - Pulse Ultra
5. Wall of Shame - Course of Nature
6. Keep it comin - Uncle Kracker
7. Going down on it - Hot Action Cop
8. Fever for the flava - Hot Action Cop

III.2. Need for Speed: Underground

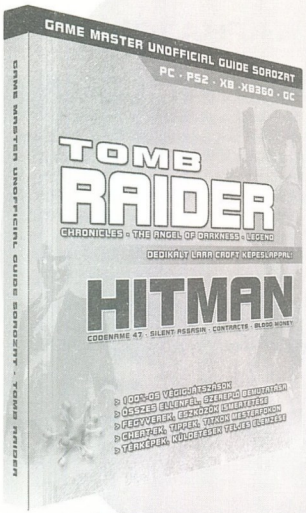
1. Who's Who - Dilated Peoples
2. Doomsday and Supermoves - Overseer
3. Body Rock - X-ecutioners
4. Keep It Coming - Nate Dogg featuring Rob Stricklong
5. Get Low - Lil Jon & the East Side Boyz featuring Ying Yang Twins
6. Born Too Slow -The Crystal Method
7. Kimosabe - BT
8. Ride - lostprophets
9. Smashing The Gas - Mystikal
10. Need For Speed - Petey Pablo
11. Two - Lane Blacktop - Rob Zombie
12. 24's - T.I.
13. Out Of Control - Rancid
14. The Only - Static X
15. Broken Promises - Element Eighty
16. And The Hero Will Drown - Story of the Year
17. Fortress Europe - Asian Dub Foundation
18. Sucked In - Jerk
19. Snapshot - Fluke
20. Action Radius - Junkie XL
21. Glitterball - FC Kahuna
22. Quarter - Fuel
23. The Wonders Of You - Andy Hunter
24. Swallow - Blindside
25. Invisible - Hotwire

III.3. Need for Speed: Underground 2

1. Notice of Eviction - The Bronx
2. Switch/Twitch - Fluke
3. Black Betty - Spiderbait
4. Riders on the Storm (Fredwreck Remix) - Snoop Dogg ft. The Doors
5. I Need Speed - Capone
6. I Do - Chingy
7. That'z My Name - Sly Boogy
8. LAX - Xzibit
9. Lean Back - Terror Squad
10. Rush Hour - Christopher Lawrence
11. Rocket Ride (Soulwax Remix) - Felix Da Housecat
12. Hard EBM - Sin
13. Mindkiller (Jagz Kooner Remix) - FREELAND
14. Nothing But You (Cirrus Remix) - Paul Van Dyk
15. E-Ville - Sonic Animation
16. The Death & The Resurrection Show - Killing Joke
17. Give it All - Rise Against
18. Scavenger - Killradio
19. No W - Ministry
20. In My Head - Queens of the Stone Age
21. Determined - Mudvayne
22. I Am Weightless - Septembre
23. Crashing Foreign Cars - Helmet
24. Back on a Mission - Cirrus
25. Nobody - Skindred
26. Skeptic - Snapcase
27. The Celebration Song - Unwritten Law

III.4. Need for Speed: Most Wanted

1. Blinded In Chains - Avenged Sevenfold
2. Hand Of Blood - Bullet For My Valentine
3. Shapeshifter - Celldweller feat. Styles Of Beyond
4. One Good Reason - Celldweller
5. Barrier Break - Dieselboy + Kaos
6. Decadence - Disturbed
7. B-Side Wins Again feat. Chuck D - DJ Spooky And Dave Lombardo
8. Broken Sword - Evol Intent, Mayhem & Thinktank
9. Fired Up - Hush
10. We Control - Hyper
11. Feed The Addiction - Ils
12. Feels Just Like It Should (Timo Maas Remix) - Jamiroquai
13. Sets Go Up - Juvenile
14. Tilted - Lupe Fiasco
15. Blood And Thunder - Mastodon
16. I Am Rock - Rock
17. Skinnyman - Static-X
18. You Must Follow (Evol Intent VIP) - Stratus
19. Nine Thou (Superstars Remix) - Styles Of Beyond
20. In A Hood Near You - Suni Clay
21. Do Ya Thang - T.I. Presents The P$C
22. Let's Move - The Perceptionists
23. You'll Be Under My Wheels - The Prodigy
24. Tao Of The Machine (Scott Humphrey's Remix) - The Roots And BT



MÁR KAPHATÓ!

A kiadvány tartalmazza az összes Hitman, valamint a három legfrissebb Tomb Raider kaland teljes végigjátszását, a főellenségek ellen alkalmazható legjobb taktikákat, a grandiózus fegyverarzenál teljes ismertetését, a titkos jutalmak helyének egyértelmű meghatározását, a főbb szereplők bemutatását, és még megannyi kiegészítő információt, melyek segítségével minden eddiginél mélyebben megismerhetjük minden idők legszexibb pixelekből összerakott hölgyét, illetve a játéktörténelem leghidegvérűbb, ám szíve mélyén talán csöppnyi emberséggel is bíró kopasz bérgyilkosát. Térképek, stratégiák, túlélési tippek segítenek abban, hogy kalandunk ne érjen idő előtt csúfos véget.

Könyvünket mindazoknak ajánljuk, akik érdeklődnek a játékvilág legszínesebb karaktereinek kalandjai után, legyen az fiatal vagy idősebb, hardcore rajongó vagy bátortalan újonc, nő vagy férfi. Egy biztos: egy helyen, ennyi információ még sohasem látott napvilágot Laráról és derék tar Negyvenhetesünkről.

RENDELD MEG MOST A

TOMB RAIDER + HITMAN

SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

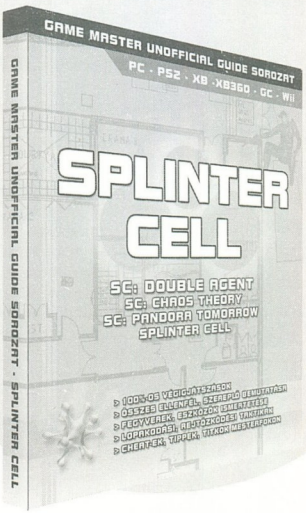
GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft

RENDELD MEG MOST A

SPLINTER CELL

SZUPERGUIDE-OT!

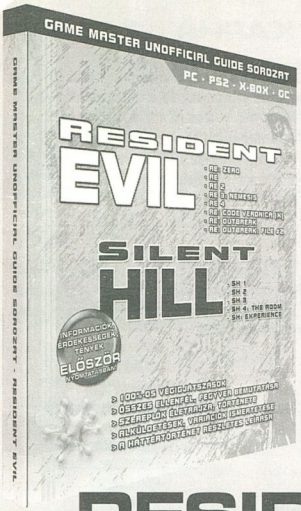


MÁR KAPHATÓ·

Sam Fisher az elmúlt négy évben a lopakodás királyává vált. A sorozat első része hatalmas sikert aratott, köszönhetően a lélegzetelállító grafikának, a csavaros történetnek, a karakteres főhősnek, és az újszerű játékmenetnek. Az első rész sikere után egyértelmű volt, hogy folytatások sorozata készül el, mely napjainkban már a negyedik epizódnál tart.

Kiadványunkban minden apróság fellelhető a Splinter Cell sorozat egyes darabjairól, a legapróbb részletekig kielemezzük Sam feladatait. A küldetések során seregnyi eszköz, fegyver és egyéb tárgy kerül Sam kezébe, ezek használatához nyújt nagy segítséget a mélyreható bemutatás. Az egyes szituációkban nagy segítség lehet ellenfeleink és a környezet ismerete, ez minden egyes küldetésnél megtalálható.

Könyvünket a sorozattal most ismerkedőknek éppúgy ajánljuk, mint a lopakodás nagymestereinek, a 100%-os végigjátszások és az ezt kísérő információ áradat mindenkinek kedvében lesz, akármilyen szinten üzi is a titkosügynökök munkáját az adott játékos.



MÁR KAPHATÓ!

Fogalom, amely a videójáték kultúra túlélő-horror stílusának megreformálójaként az egyik legsikeresebb sorozat szerte a világon. A 32 milliós eladást produkáló széria alapján készült kötetünket a hazai rajongóknak, a stílus szerelmeseinek és a fiktív biológiai katasztrófát feldolgozó történettel csak most ismerkedőknek egyaránt ajánljuk. Az Unofficial Resident Evil Guide a nyolc fő epizód (RE Zero-1-2-3-4-Code Veronica-Outbreak-Outbreak #File 2) 100%-os végigjátszása. Titkos és rejtett érdekességek mellett számos olyan információval szolgál, amelyekkel magyar nyelven még sehol sem találkozhatott az olvasó. Amellett, hogy tökéletes útmutatóként használható a széria egyes epizódjainak különböző verzióihoz, részletesen kitér az összes ismert és mellékkarakter jellemzésére, történetére, múltjára és egymáshoz fűződő kapcsolatára is.

A kiadvány második szereplőjét, a Silent Hill sorozatot sem kell bemutatni a horrorjátékok rajongóinak, ez az alapmű sem kerülhette el a sorsát, a legapróbb részletekig kitárgyaljuk a borzongás történetét az összes eddig megjelent Silent Hill rész érintésével.

RENDELD MEG MOST A

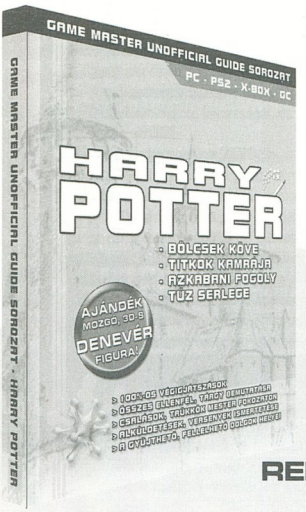
RESIDENT EVIL + SILENT HILL

SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft



MÁR KAPHATÓ!

Az ifjú varázslótanonc kalandjai milliók szívét dobogtatták meg világszerte, így nem csoda, hogy a számítógépes és konzolos játékos társadalomnak is elkészült a könyvbeni epizódok játékos változata. Kiadványunk végigviszi az olvasót a megjelent Harry Potter játékok világán egy teljes megfejtést és útmutatást nyújtva, mely bármely helyzetben kimenti a kalandozót a megoldhatatlannak tűnő helyzetből. A teljes megoldás mellett temérdek kiegészítő információ kapott helyet a közel 170 oldalon, melyek ilyen formában, magyar nyelven még nem láttak napvilágot a játékról. Az ellenfelek teljes ismertetése mellett akad hely a varázslatok bemutatására és természetesen a minden játékban előforduló varázskártyák ismertetésére. Sok olyan titkos momentumra derül fény, melyek nem könnyen deríthetők fel a játékban, de a történet teljes élvezetéhez mindenképpen szükségesek.

Könyvünket bátran ajánljuk a játékos Harry Potter birodalom kezdőinek, de a haladóknak is - akik akár már végig is játszották a játékokat -, hiszen mindkét csoport találhat temérdek információt és érdekességet kedvenc játékaikról.

RENDELD MEG MOST A

HARRY POTTER

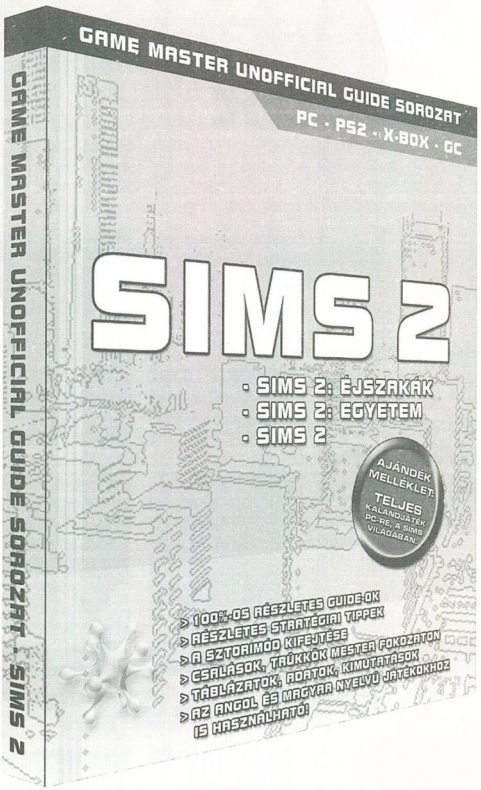
SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft

MEGJELENT!



Egy könyv, mely **teljessé teszi** a játékot...
Egy könyv, mely **fényt derít** a titkokra...
Egy könyv, mely **a legtöbb trükköt leírja...**

a világ eddigi **legsikeresebb** játékához.

224 oldal, ajándék CD melléklet

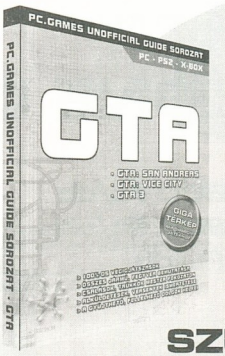
A legteljesebb GUIDE, mely készült a SIMS 2-höz és két legnagyobb kiegészítőjéhez. A könyv minden olyan fontos információt, adatot, tippet és csalást tartalmaz, mely kitapasztalása hosszú hónapokat venne igénybe. A kiadvány külön foglalkozik a PC-s és a konzolos játék sajátosságaival, valamint kitér az angol és a magyar nyelvű verzió különbségeire is. A tapasztalt játékosok is találhatnak benne újdonságot, a kezdő játékosoknak pedig igazi kincsesbánya a könyv igen részletes tartalma. Ne mulaszd el a lehetőséget, hogy mindent megtudj a játékokról, rendeld meg most akciós áron a kiadványt!

PC - PS2 - X-BOX - GC

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft



MÉG KAPHATÓ!

RENDELD MEG MOST A

GTA

SZUPERGUIDE-OT!

RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

CD GAMES

2000/1-6	100 Ft/db
2001/1-6	200 Ft/db
2002/1-6	200 Ft/db
2003/1-6	300 Ft/db
2004/1-6	400 Ft/db
2005/1-6	500 Ft/db

PLAY ZONE

2004/1-6	200 Ft/db
2005/1-3	200 Ft/db
2005/4-6	300 Ft/db
2005/7-9	400 Ft/db
2006/1	400 Ft/db

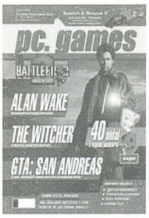
PLAY ZONE DVD

2005/4-6	600 Ft/db
2005/7-9	800 Ft/db
2006/1	800 Ft/db

RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

PC.GAMES

2001/1-3	100 Ft/db
2002/1-12	200 Ft/db
2003/1-11/12	300 Ft/db
2004/1-11/12	400 Ft/db
2005/1-8	500 Ft/db



PC.GAMES DVD

2002/1-12	400 Ft/db
2003/1-11/12	500 Ft/db
2004/1-11/12	800 Ft/db
2005/1-8	800 Ft/db

Fenti lapszámok megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt lapok sorszámát. A fenti összegek az Áfa-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **06-1-379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

187 Ride or Die GU	P, 2, X, G	600 Ft
50 Cent Bulletproof	2, X	500 Ft
Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
Advert Rising TT	P,X	300 Ft
Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
Alexander	P	600 Ft
Alias TT	P,2,X	300 Ft
Alien vs Predator 2	P	400 Ft
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
Alone in the Dark 4	P	300 Ft
America	P	300 Ft
American McGee's Alice	P	300 Ft
Anachronox	P	300 Ft
Animaniacs: The Great Edgar H. TT	2, X, G	300 Ft
Arc the Lad: End of Darkness GU	2	500 Ft
Arcanum	P	300 Ft
Area 51	P, 2, X	800 Ft
Armed and Dangerous	P,X	600 Ft
Armies of Exigo	P	800 Ft
Art of Magic	P	300 Ft
Arx fatalis	P	500 Ft
Arx fatalis	X	600 Ft
Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft
Atalantis 3	P	400 Ft
Axis & Allies TT	P	300 Ft
Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft
Batman Begins	2, X, G	800 Ft
Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
Battle Realms	P	400 Ft
Battlefield 2 GU	P	800 Ft
Battlefield 2: Modern Combat GU	2, X, X3	600 Ft
Battlefront II TT	P, 2, X	300 Ft
Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft
Black & White 2	P	600 Ft
Blitzkrieg	P	500 Ft
Blitzkrieg 2	P	800 Ft
Blood Omen 2	P	400 Ft
Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft
Bloodrayne 2	P, 2, X	600 Ft
Brave: The Search For Spirit D. TT	2	300 Ft
Breed	P	600 Ft
Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	P2, X	600 Ft
Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
Burnout Legend PSP TT	S	200 Ft
Burnout: Revenge	2, X, X3	600 Ft
C&C Generals: ZH	P	500 Ft
C&C Renegade	P	400 Ft
C&C: Generals	P	500 Ft
C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
Call Of Duty 2: Big Red One	2, X, G	500 Ft
Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
Castlevania: Dawn of Sorrow TT	D	200 Ft
Catwoman	P,2,X,G	600 Ft
Champions of Norrath	2	600 Ft
Charlie and the Chocolate factory	P, 2, X, G	500 Ft
Chicago 1930	P	600 Ft
Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
Chrome TT	P	400 Ft
Civilization 4 GU	P	800 Ft
Clive Barker's Undying	P	300 Ft
Close Combat: First to Fight TT	P, X	300 Ft
Codename: Panzers	P	600 Ft
Cold Fear	P, 2, X	600 Ft
Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft
Commandos 2	P	300 Ft
Commandos 3 tippek	P	300 Ft
Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft
Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft
Conquest of the Underworld	P	300 Ft
Constantine GU	P, 2, X	600 Ft
Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft
Crime Life: Gang Wars TT	P, 2, X	300 Ft
CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
CSI: Dark Motives	P	600 Ft
CSI: Miami	P	800 Ft
CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
Darkwatch	2, X	600 Ft
D-Day	P	600 Ft
Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft
Deadly Dozen	P	400 Ft
Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft
Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
Disciples 2	P	400 Ft
Domination GU	P	600 Ft
Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
Doom 3 GU	P	600 Ft
Doom 3 GU	P, X	600 Ft
Dragonshard	P	600 Ft
Driv3r	P,2,X	600 Ft
Dungeon Lords [1.rész]	P	800 Ft
Dungeon Lords [2. - befejező rész]	P	800 Ft
Dungeon Siege	P	400 Ft
Dungeon Siege 2 [1.rész]	P	800 Ft
Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
Enclave [2 részben]	P	500 Ft
Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft
Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
Evil Dead Regeneration	P2, X	600 Ft
Evil Island	P	300 Ft
fable	P	600 Ft
fable GU	X	600 Ft
fahrenheit	P	600 Ft
fahrenheit	2, X	800 Ft
fallout Tactics	P	300 Ft
fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft
fantastic 4	P, 2, X, G	600 Ft
far Cry	P	600 Ft
far Cry: Instincts	2, X	600 Ft
Final fantasy X-2	2	600 Ft
Final fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
FlatOut GU	P2, X	400 Ft
Forbidden Siren	2	600 Ft
Forza Motorsport GU	X	400 Ft
Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft
Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
From Russia with Love	2, X, G	800 Ft
Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft
F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
Galleon	X	600 Ft
Gangland	P	600 Ft
Genji	2	600 Ft
Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
God of War	2	800 Ft
GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
GP3 addon	P	300 Ft
Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft
Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
Grandia 2	P,2	400 Ft
Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
GTA: Liberty City PSP TT	S	200 Ft
GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft
GTR GU	P	600 Ft
Gun	P2, X, X3, G	600 Ft
Half-Life 2	P	800 Ft
Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
Halo	P,X	500 Ft
Halo 2	X	600 Ft
Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft
Harry Potter And The Goblet Of Fire	P, 2, X, G	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A.	P	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A	2,X,G	600 Ft
Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
Heroes Cronicles:	P	300 Ft
Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
Heroes of the Pacific TT	P, 2, X	300 Ft
Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft
Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft
Homeworld 2	P	500 Ft
Hostile Waters	P	300 Ft
Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
Imperial Glory GU	P	600 Ft
Impossible Creatures	P	500 Ft
Incredibles TT	P, 2, X, G	300 Ft
Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft
Jack the Ripper	P	600 Ft
Jade Empire GU	X	800 Ft
Jak 3	2	300 Ft
Jak X: Combat Racing TT	2	300 Ft
James Bond 007: Everything or N.	P,2,X,G	600 Ft
Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft
Joint Operations TT	P	300 Ft
Kill.Switch	P,2,X	600 Ft
Killer7	2, G	800 Ft
Killzone	2	600 Ft
King Kong	P2, X, X3, G	600 Ft
Kingdom Hearts: Chain of Mem.	A	200 Ft
Klonoa 2: Dream Champ Tourn. TT	P	300 Ft
Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft
Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft
LEGO Star Wars	P, 2, X, G	600 Ft
Leisure Suit Larry: Magna.... GU	P, 2, X	400 Ft
Leisure Suit Larry: Magna... TT	P, 2, X	300 Ft
Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft
Lords of Everquest TT	P	300 Ft
LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft
Madagascar TT	P, 2, X, G	300 Ft
Mafia	P,2,X	500 Ft
Manhunt	P,2,X	600 Ft
Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
Mario Party Advance TT	A	300 Ft
Mashed	P,2,X	600 Ft
Max Payne 2	P,2,X	500 Ft
MechCommander 2	P	300 Ft
Mechwarrior 4	P	300 Ft
Medal of Honor	P	400 Ft
Medal of Honor: European Assault	2, X, G	900 Ft
Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
Medieval: Resurrection PSP TT	S	200 Ft
Medieval: Total War	P	400 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Jelmagyarázat: **P:** PC, **2:** PS2, **X:** Xbox, **X3:** Xbox360, **G:** Gamecube, **A:** GameBoy Advance, **D:** Nintendo DS, **S:** Sony PSP. A játékok neve után: **TT:** Tippek-trükkök, **GU:** Guide

Megaman 5: Battle Network. P TT	D	300 Ft
Mercenaries	2, X	800 Ft
Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
Metal Slug Advance	A	200 Ft
Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
Metroid Prime Pinball DS TT	D	200 Ft
Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft
Mission Impossible: Operation S.	2,X,G	600 Ft
MoHA: Spearhead	P	500 Ft
Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
Mortal Kombat: Shaolin Monks GU	2, X	500 Ft
MotoGP Ultimate Racing T. 3 TT	2	300 Ft
Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft
Myst 5 [1.rész] TT	P	400 Ft
Myst IV: Revelation	P	600 Ft
Myth 3P		400 Ft
Nascar '06 Total Team Control TT	2, X	300 Ft
Necromania: Trap of Darkness TT	P	300 Ft
Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft
Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft
Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft
Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
NFS: Most Wanted GU	P,2, X, X3, G	500 Ft
NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft
Ninja Gaiden	X	600 Ft
No One Lives Forever	P,2	300 Ft
No One Lives Forever 2	P	500 Ft
Obscure	P,2,X	600 Ft
Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
Oni	P	300 Ft
Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
Operation Flashpoint	P	300 Ft
Operation FP:Resistance	P	400 Ft
Original War	P	300 Ft
Pac-Pix DS TT	D	200 Ft
Painkiller [1.rész]	P	600 Ft
Painkiller [2.rész]	P	600 Ft
Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
Panzers: Phase Two	P	800 Ft
Pariah	P, 2, X	800 Ft
Partners	P	500 Ft
Pathway to Glory	N	200 Ft
Perimeter	P	600 Ft
Pilot Down: Behind Enemy Lines	P, 2, X	600 Ft
Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft
Platoon	P	500 Ft
Playboy: The Mansion TT	P, 2, X	300 Ft
Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
Port Royale 2 GU	P	600 Ft
Post Mortem	P	500 Ft
Praetorians	P	500 Ft
Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft
Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft
Prince of Persia: Two Thrones	P, 2, X, G	600 Ft
Prince of Persia: Warrior Within	P, 2, X, G	600 Ft
Prisoner of War	P	400 Ft
Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
Project Rub TT	D	200 Ft
Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
Project: Snowblind	P, 2, X	600 Ft
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft
Psychonauts	P, 2, X	600 Ft
Psychotoxic	P	600 Ft
Pursuit Force PSP TT	S	200 Ft
Quake IV	P	600 Ft
Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft
Rave Master: Special Attack TT	A	200 Ft
Red Alert 2	P	300 Ft
Red Dead Revolver	2,X	600 Ft
Red faction 2	P	500 Ft
Republic: The Revolution	P	500 Ft
Requiem of Hell	N	200 Ft
Resident Evil 4	2	800 Ft
Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
Resident Evil: Outbreak 2	2	600 Ft
Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft
Ridge Racer DS TT	D	200 Ft
Rise of Nation	P	500 Ft
Rise of the Nations: ToP	P	600 Ft
Rising Kingdoms	P	600 Ft
Robin Hood	P	500 Ft
Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! TT	P	400 Ft
RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
Rome: Total War	P	600 Ft
Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
Rune	P	300 Ft
S.W.I.N.E.	P	400 Ft
Sacred	P	600 Ft
Sacred Underworld GU	P	600 Ft
SCAR GU	P, 2, X	500 Ft
Schizm	P	400 Ft
Scrapland TT	P, X	300 Ft
Second Sight	P, 2, X, G	600 Ft
Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft
Serious Sam	P,X	300 Ft
Serious Sam	P	400 Ft
Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
Settlers 4	P	300 Ft
Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
Shadowgrounds	P	600 Ft
ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft
Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft
Silent Hill 3	P,2	500 Ft
Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
Sim City 4	P	500 Ft
Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
Simon the Sorcerer	P	400 Ft
SIMS biblia	P	800 Ft
SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
SIMS: Nightlife GU	P	600 Ft
Singles TT	P	400 Ft
Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
Sniper TT	P	400 Ft
Sökdner TT	P	300 Ft
Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
Soldiers	P	600 Ft
Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
Spartan: Total Warrior	P	500 Ft
Spellforce TT	P	300 Ft
Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
SpongeBob SquarePants: The M. TT	2, X, G, A	200 Ft
Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	200 Ft
Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
Star Wars Episode III: Revenge...	2, X, D, S	600 Ft
Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	P	600 Ft
Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
Star Wars: Republic Commando	P, X	800 Ft
Still Life	P, X	800 Ft
Street Racing Syndicate TT	P, 2, X	300 Ft
Stronghold 2	P	600 Ft
Stubbs: The Zombie...	P, X	500 Ft
Stupid Invadres	P	300 Ft
Summoner	P,2	300 Ft
Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
Syberia	P,2,X	400 Ft
Syberia	P,2,X	600 Ft
Syberia 2	P,2,X	600 Ft
Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
Technomage	P	300 Ft
Tekken 5 GU	2	600 Ft
Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale TT	P, 2, X	300 Ft
The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
The Chronicles of Riddick: Escape...	P, X	600 Ft
The Elder Scrolls 3: Morrowind	P, X	400 Ft
The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
The Great Escape	P,2,X	500 Ft
The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
The Lord of the Rings: The Battle...	P	600 Ft
The Matrix: Path Of Neo	P, 2, X	600 Ft
The Moment of Silence	P	600 Ft
The Movies GU	P	600 Ft
The Punisher TT	P, 2, X	300 Ft
The Road to El Dorado	P	300 Ft
The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
The Sims 2	2, X, G	800 Ft
The Sims 2 GU	P	900 Ft
The Sims 2 DS	D	200 Ft
The Sims 2: University GU	P	600 Ft
The Sims Bustin' Out TT	2,X,G	300 Ft
The Suffering	P,2,X	600 Ft
The Thing	P,2,X	400 Ft
The Ward	P	300 Ft
The Warriors	2, X	500 Ft
Thief 3	P,X	600 Ft
Throne of Darkness	P	400 Ft
Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	P, 2, X, G	800 Ft
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos T.	P, 2, X, G	800 Ft

A fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP.
A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft	UT 2004 GU	P	800 Ft	World War 3	P	400 Ft
Tony Hawk's American Wast. GU	P,2, X, X3,G	500 Ft	Vampire: The Masquerade Bloodlines	P	600 Ft	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
Tony Hawk's American Wast. TT	P,2, X, X3,G	400 Ft	Van Helsing	2,X	600 Ft	Worms 4: Mayhem GU	P, 2, X	400 Ft
Tony Hawk's Underground 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft	Vietcong	P	500 Ft	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
Tony Though	P	500 Ft	Warcraft III	P	400 Ft	WRC: Rally Evolved TT	2	300 Ft
Tribes: Vengeance	P	600 Ft	Warhammer 40.000: Dawn... GU	P	600 Ft	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
True Crime: New York City	P, 2, X, G	600 Ft	Warioware Touched! TT	D	200 Ft	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft	XIII	P,2,X,G	500 Ft
UEFA Champions L. 2004-2005 GU	P2, X, G	600 Ft	Warrior Kings	P	400 Ft	Xmen 2	P, 2, X, G	600 Ft
UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft	Winnie the Pooh's Rumbly T...	2	300 Ft	Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft
Ultimate SpiderMan TT	P, 2, X, G	300 Ft	Without Warning TT	2, X	300 Ft	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
Unreal Championship 2: The L. C. GU	X	600 Ft	Wizardry 8	P	400 Ft	Zanzarah	P	400 Ft
Unreal II	P	500 Ft	World of Warcraft GU	P	800 Ft			

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a
www.vegigjatszas.hu címen található meg.

Teljes GUIDE az aszfaltszaggató Need for Speed játékokhoz. Itt mindent megtalálsz a sorozatban szereplő kocsikról és pályákról. A száguldás szerelmeseinek, minden részlet ami segíthet, hogy te legyél az aszfalt királya.

Részletes leírás a játékokról, a kocsik ismertetése, tuning lehetőségek, játékvariációk bemutatása, stratégiai tippek ismertetése. El sem tudod képzelni, hogy milyen rejtett titkok és érdekességek vannak a NFS játékokban, melyek egy csapásra elérhetővé válnak a GUIDE áttanulmányozása után. Lényeges része a könyvnek a pályák részletes bemutatása, sok olyan apróság derülhet ki a helyszínekről, mely nagyban segítheti előrejutásunkat a programokban. Ezek mellett nagyon fontos dolog a kocsik tudásának és történetének ismerete, ebben is segítségedre lehet a részletes típus ismertetés, mely természetesen a járgányok minden apró tulajdonságára kiterjed.

Kiadványunkban a profi versenyzők is találhatnak újdonságok, de természetesen a kezdőket is eligazítjuk az induláshoz szükséges alapok bemutatásával.

ISBN 963 06 0420 5

9 789630 604208

ÁRA: 2500,- Ft

www.gamemaster.hu